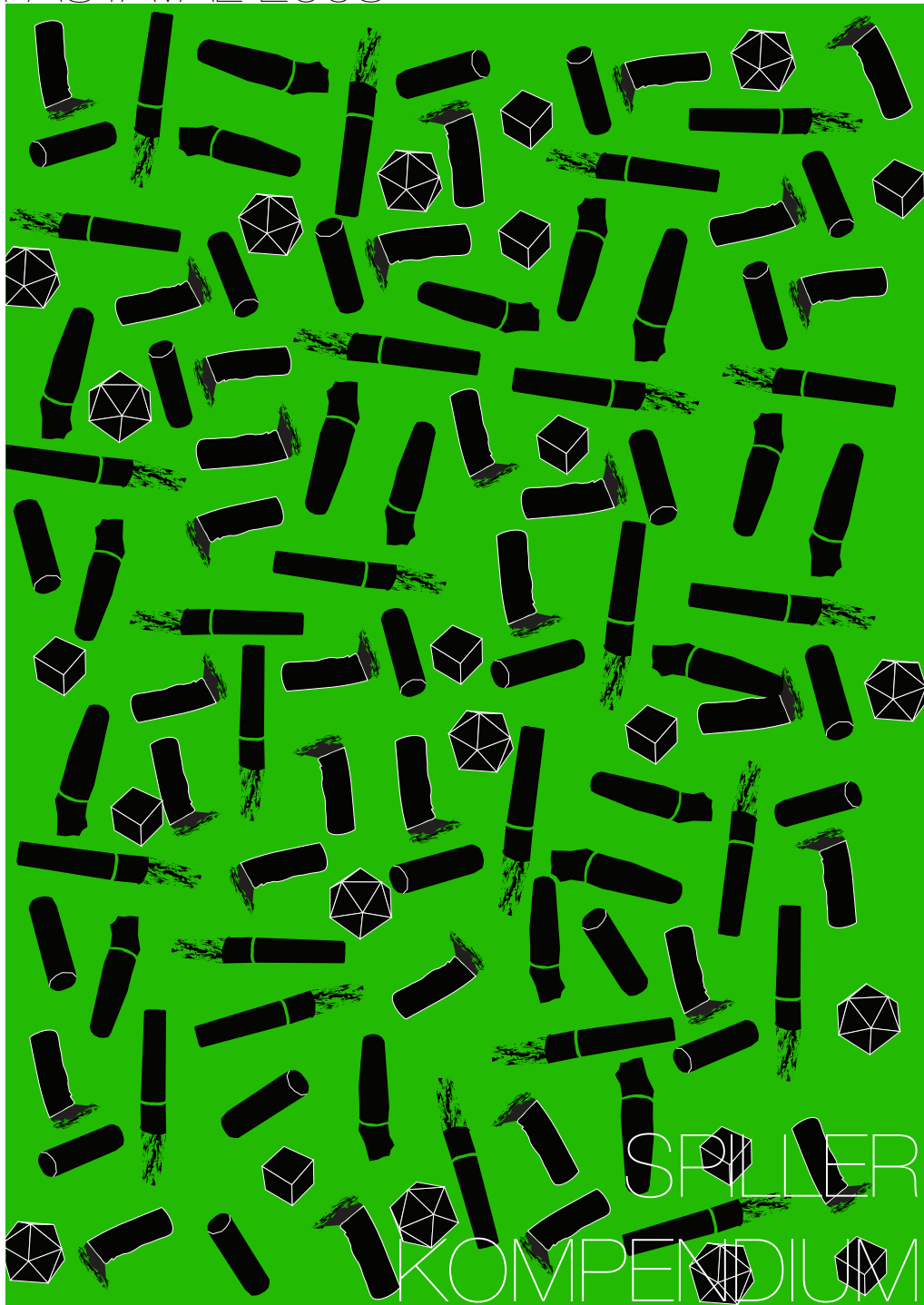


FASTAVAL 2008



SPILLER

KOMPENDIUM

Kære spiller

velkommen til Fastavals spillerkompendium.

Sidste år så spillederkompendiet dagens lys, og i år har det "gamle" kompendium fået en fræk lillebror. Mens spillere og forfattere roses eller revses i et væk, lever spillerne et mere stille liv. I år siger Fastaval: ikke mere! I dette hæfte diskuteres, vendes og drejes rollespillets usungne helte.

Igenem dette kompendium vil du kunne læse interessante artikler om alt lige fra, hvordan du takler de famøse kvinderoller, over norske kneb til at blive en "alfaspiller" til interview med et par markante conrollespillere. Vi håber, at artiklerne vil inspirere, provokere og aktivere dig.

For en god ordens skyld skal vi nævne, at artiklerne udelukkende er et udtryk for forfatternes egne holdninger - Fastaval har ingen officiel holdning.

Vi slutter dette forord af med en opfordring: Har du en god idé til en artikel, som du brænder for at få med i kompendiet til næste år, er du mere end velkommen til at skrive os en mail (mortengreis@gmail.com eller kristofferkj@hotmail.com) med dine tanker. Vi vil være stolte af at kunne præsentere dine guldorn til næste år.

God læselyst

Morten Greis Petersen og Kristoffer Kjær Jensen
København, 2008



KOLOFON

Redaktion

Morten Greis Petersen og Kristoffer Kjær Jensen

Layout

Magnus Udbjorg

Artikler af:

Peter Fallesen, Anna Vinkel, Jorgo A Larsen, Lars, Troels Ken Pedersen, Matthijs Holter, Tobias Wrigstad, Kasper Mosekjær, Jannick Raunow, Tobias Demediuk Bindslet

INDHOLDSFORTEGNELSE

At slippe tøjlerne...	1
Den femte rolle.	5
Hvad er det fede ved at spille rollespil?	11
Bli en alfaspiller!	14
Fem råd til bedre rollespil	18
Hvilken dårlig rollespiller er du?	21
Femton recept från jeepskafteriet	23
Jydsk rollespil	28
Det bedste træk	34
Skuespil i rollespil	39
Spilblokeringer	46
Spiller Interview - Nikolaj Schultz	51
Spiller Interview – Nina Runa Essendrup	54

At slippe tøjlerne...

planB er en åben konspiration med det formål at bruge rollespil som et påskud for at lave noget skægt.

Præmissen for denne artikel er såre simpel: Alle er interesseret i at få en god oplevelse med det scenarie, de spiller/spilleleder/skriver. Og for det meste er det selv at have en god oplevelse tæt korreleret med, at andre også har en god oplevelse. I denne artikel vil der blive fokuseret på, hvordan spillerne selv kan skabe den gode oplevelse. For dette er muligt, skal spilleleder og forfatter først give mulighed for det – de skal slippe tøjlerne, men ikke uden at sørge for spillerne har fået de værktøjer og den opvarmning, de skal bruge. Hvis scenariet bruger en særegen spillemekanik, skal spillerne selvfølgelig sættes ind i denne. Samtidig kan vigtigheden af opvarmning heller ikke understreges nok. Men det er strengt taget lidt udenfor spillernes domæne, så det vil ikke blive behandlet her.

Spiller, historien er (også) dit ansvar!

Spilleren skal ikke se sig selv som en forbruger af scenariet, der skal underholdes. I stedet skal du se dig selv som bruger og medskaber af fortællingen. Læn dig ikke tilbage for at blive underholdt, kom i stedet med ideer, kast dig ind i kampen, for uden dit bidrag kommer I til at kede jer. Uden spillere er scenariet dårlig litteratur. Det skrevne oplæg åbner op for et mulighedsrum, som det er spillernes opgave at fylde det ud. Og jo mere man selv bidrager til fortællingen, jo mere man bidrager aktivt, des mere bliver det også til ens egen (og de andre spilleres/spillederes) fortælling. Der er bare et centralt element, man som spiller skal huske: man skal ikke yde vold på fortællingens præmis. Og hvad fanden mener vi så med det? Jo, det er såre simpelt: hvis man spiller

et westernscenarie, skal man ikke introducere et rumskib ud af det blå – det er ikke inden for fortællingens præmis. Hvad man i stedet skal, for at tyvstjæle fra Graham Walmsleys bog “Play Unsafe”, er at træffe de ‘åbenlyse’ valg. Er det et westernscenarie, så er det nok mere sandsynligt, at en gruppe kvægtuve dukker op end førnævnte rumskib. Samtidig er det, der er åbenlyst for en selv, ikke nødvendigvis åbenlyst for andre spillere. Dette leder direkte til næste, og måske mest centrale element – lad være med at fortænke tingene (vente på ideen om den bedre idé¹). Din første indskydelse er (næsten) altid den bedste, så brug den. Tag imod de andre spilleres ideer, og arbejd videre med dem ud fra din første indskydelse – vær ikke bange for at opgive dine planer, når fortællingen pludselig begiver sig i en anden retning. Brug de oplæg, som du bliver givet løbende i spillet, i stedet for med vold og magt at forsøge at tvinge fortællingen tilbage i ‘den rigtige retning’. Det er en langt mere givtig oplevelse at spille op af hinanden, end at alle forsøger at tvinge fortællingen forskellige steder hen og uden, at de griber de bolde, andre kaster til dem.

Giv plads

Men for er der kan være noget input, fra de andre spillere, er det vigtigt, at du også giver dem plads. De fleste scenarier (men ikke alle) vindes ved, at man fælles skaber en god fortælling. Tit er det også langt mere

spændende at spille sit eget nederlag, end det er hele tiden at prøve og ‘vinde’. Opfordr, hjælp og støt de andre i deres fortælling – og respekter, at deres grænser til tider er anderledes end dine, og at de måske vil noget andet med spillet og den del af fortællingen, der er deres, end du vil. Husk aldrig at glemme at de andre spillere er til stede. Øv dig i at dreje dit input til fortællingen, så det er noget, der kan bringe de andre spillere med ind i spillet. Kunne det være fedt, hvis din karakter tog hen og hævnede sig på sin fjende? Ja, men ville det ikke være endnu federe, hvis hun tog en af de andre karakterer med? Eller hvis en af dem fandt den besked, du efterlod, og stormede gennem byen for at prøve at stoppe dig?

Husk, at de andre spillere også er aktører – lad være at prøve at gøre dem til bipersoner i dit spil ved at tvinge dem til at spille deres karakterer, så de danner en god baggrund for din karakter. Dine bidrag skal ikke railroade de andre spillere, eller give dem en mulighed for at få deres karakterer med i din scene. Du skal give dem en mulighed for at tage deres fortælling og flette den sammen med din.

På den anden side: Vær ikke bange for at optage plads. Hvis der er en scene, der rent faktisk er din scene, så lad den tage den tid og plads, den har brug for. Giv de andre noget fedt at se på. Det er i jeres fælles interesse, at du får din karakter i spil.

1. Kilde: Spillervejledningen til Memoratoriet:: Det rare sted

Gør nederlaget til din sejr

Nogle gange er der kun en spilperson, som får lov til at forlade lokalet. Kampen for at blive den vinder kan være bitter, intens og følelsesfuld, men den kan også være dødkedelig, fordi ingen af jer rokker jer ud af stedet. I gemmer jer i hver jeres krog, spilleleder kigger utålmodigt på sit ur, og fortæller jer, at I skal tage en beslutning inden for det næste kvarter. Ud af kedsomhed og desperation efter at de sidste 15 minutter skal give en god rollespilsoplevelse, begynder I at gøre fjollede og vanvittige ting.

Det behøver ikke at være sådan. Du kan få en masse tid i rampelyset, og noget enormt fedt spil, hvis du sigter efter de andre muligheder i scenariet end at være 'ham, der gik ud af døren'. Det smertefulde nederlag, den evige toer og andre positioner kan spilles. Kig på din spilperson, tænk på scenariets præmis, og gå på jagt efter de fede nederlag. Du kan vinde den gode oplevelse, selvom du ikke vandt 'scenariet'.

Elsk din spilperson:

Din spilperson er afhængig af dig, da det er dig, der træffer valgene for ham. Mange gange vil du opleve at få en spilperson, der er forskellig fra dig som person i det virkelige liv. Måske skal du spille en kvindeundertrykkende familiefar eller en seriemorder. For at du kan spille din rolle ordentligt, bliver du nødt til at leve dig ind i rollen og forstå din spilperson, selvom du ikke er enig med ham. Glem dig selv i de timer spillet varer og tænk som

spilpersonen. Følg spilpersonens fornuft frem for din egen. Hvis en af de andre spilpersoner stiller dig i en situation, hvor du selv vil give dem ret, men din spilperson er uenig, så gør som din spilperson. Og nyd det. Vær glad for at du får lov til at være det dumme svin (overkærlige mor, lallende idiot osv.), som du ikke normalt er. Glem alt om dine synspunkter og overtag din spilpersons måde at se tingene på. Vær tro mod din spilperson, sæt dig ind i hans situation og se den som den eneste rigtige, uanset hvor langt fra din virkelige personlighed det ligger.

Elsk din spilperson. Føl med ham, græd med ham, grin med ham og fryd dig sammen med ham, når du får din arvefjende trampet ned i sølet. Bliv ét med din spilperson uden, at han nødvendigvis skal "vinde" scenariet. I rollespillet vinder du ved at spille, så gå ind og bliv din person og vær tro mod ham, uanset hvor det fører ham hen. Det giver en god rollespilsoplevelse.

Den bedste hemmelighed

Du har en hemmelighed. Det står sort på hvidt på dit spilpersonsark, og det er din opgave at vogte over den. Det er faktisk ikke spor svært. Hvis du lader som ingenting, vil dine medspillere aldrig opdage din hemmelighed, medmindre de smuglæser den på dit spilpersonsark, og ved slutningen af scenariet kan du kalde dig selv vinder.

Du kan også kalde det kedeligt,

for hvis din hemmelighed ikke kommer i spil, så sker der ikke noget.

Den bedste hemmelighed er den, som kommer i spil. Del din hemmelighed, hvisk den til andre, lav fortællelser, tal over dig i søvne, tab en ting på jorden, gør noget – så længe du får den i spil. Herefter bliver dit spil langt sjovere for din karakter (og dig), for I har pludseligt langt mere investeret i fortællingen.

Tag springet

Til sidst vil vi vende tilbage til vores startpræmis: alle er der for at få en god oplevelse! Spil altid med den grundsætning i baghovedet. For hvis du hele tiden husker på, at dine medspillere selv er der for den gode oplevelse, er det meget nemmere at stole på dem. Gå altid til et scenarie med troen på, at det er de sejeste mennesker i verden, du skal spille med (også selvom én af dem for 15 min siden stod i kiosken og fortalte om sin 10. lv rogue), for 99 ud af 100 gange skal de nok gribe dig, hvis du tør lade dig falde. Og tør du stole på de andre, skal de nok sørge for din oplevelse bliver så meget federe.

Den femte rolle.



Anne Vinkel lever og spiller rollespil i København. Til sin skam har hun aldrig spillet et fortællescenarie eller dræbt en gelatinous cube - slet ikke samtidig. I ledige stunder drømmer hun sig til det land, hvor elvere og trolde sætter sig ned for at lege, at de er 3-levels fuldmægtige og cykelbude.

Dette er ikke indlægget om, hvordan man rollespiller en kvinde. Det er end ikke den begavede og endegyldige tilbagevisning af påstanden om, at det skulle være et problem at sætte mænd til at spille kvinderoller. Der er afgjort brug for begge artikler, og du skal være velkommen til at skrive dem --- eller én af dem, for dén sags skyld. Jeg træder gerne til som korrekturlæser. Mit navn er Anne, og hvis jeg skal være ærlig, mener jeg faktisk ikke, der er nogen forskel på at spille kvinde og at spille menneske.

Nu er der så en væsentlig forskel på kvinder og kvinderoller. Det er lidt det, jeg gerne vil skrive om. Og det, jeg især vil, er at skrive lidt om de værktøjer, du har at gribe til, når du i næste spilblok sidder med Kvinderollen.

Der er nemlig en ganske høj andel af de kvinderoller, der bliver langet over bordene til de danske conner, der faktisk og virkelig ikke er særligt gode. Måske er det dette, der har affødt idéen om, at Kvinderollen (modsat rollen som ork, cyborg, lejesoldat eller tvekønnet alien) er umulig at spille for mænd. Og jo, der bliver også skrevet gode kvinderoller. Dem vil jeg ikke skrive om, og du er på egen hånd med at spille dem. De spilles basalt set som mennesker med bryster.

Så hvad er det for kvinderoller, jeg vil fare hærgende mod? Jo, det er dem, der er Kvinder. Altså dem, der er kvinder frem for alt andet; hvis kvindelighed definerer, afføder og overskygger alle andre egenskaber ved dem. Kvinderollerne med stort K. Kvinderollen har kvindekaraktertræk og kvindeinteresser. Hun gør de kvindeting, hun nu gør (eller ikke), på kvindelig vis og har kvindegrunde til at gøre dem.

Og da forfatteren for det meste, og spilleren ganske ofte, er en mand, betyder dette massive fokus på rollens kvindelighed, at Kvinderollen fra begyndelsen er opgivet som uforståelig. At sige "hun gør dette, fordi hun er kvinde" er bare at sige "det formodes ikke at give mening". En Kvinderolle er skrevet som en fremmed, og vil altid være en fremmed for dem, der læser den for at spille den.

Der er to primære grunde til, at der havner en Kvinderolle i et scenarie. Det ene er den standardiserede "1 ud af 5"-kønskvotering, der nok kommer af, at forfatteren gerne vil have en rolle at give til eventuelle kvindelige spillere. Denne rolle starter altså som karakterkonceptet "men der skal vel osse være en pige", og den ender med at have personligheden "dette er en kvinde". Den anden grund er, at forfatteren har brug for nogen til at opfylde en specifikt kvindelig funktion i scenariet. Denne type rolle er altså, i det øjeblik den får indpas i scenariet, en kvindestereotyp. Når så de kønsneutrale roller (af rigtig udmærkede grunde) som oftest ender med at blive skrevet som mænd, har vi pludselig kun typeroller til kvinder.

Det ender i øvrigt tit med, at den rolle, der bliver skrevet til at have personligheden "kvinde", får en funktion, der også er specifikt feminin, ligesom den rolle, der er skrevet til at opfylde funktionen "kvinde" får tildelt en personlighed til at motivere hende i hendes funktion. Denne personlighed er

så, selvsagt, "kvinde". Men selv om kvindelighed som funktion og som personlighed oftest følges ad, er der en grund til at skelne, for det er faktisk to forskellige udfordringer.

Personligheden "kvinde" er en udfordring, fordi den ikke er menneskelig, men en undskyldning for ikke at gøre rollen menneskelig. Du kan spille den rent i udtryk, hvor du forsøger at illudere den type af kvinde, forfatteren har beskrevet for dig. Eller du kan forsøge at gøre rollen menneskelig, skabe den indre dimension, der mangler. Men du er nødt til at gøre ét eller andet.

Funktionen "kvinde" er en udfordring, fordi det i rigtig mange af de historier, vi baserer vores rollespilshistorier på, er underforstået, at kvinderollerne er der for at fremme de mandlige hovedpersoners udvikling. Prinsessen er der for at blive reddet, heksen er der for at blive overvundet, og isdronningen er der for at afvise seksuelle tilnærmelser. Det er alt sammen noget, de gør i en anden persons historie, og vi mangler tit modeller for at gøre det til deres egen fortælling. På den anden side er funktionen tit din redning, når du spiller Kvinderoller, for funktionen er din kontrakt. Det er dét, du formodes at gøre, det er dét, dine medspillere vil forvente af dig og spille til. Så længe du rammer rollens funktion, gør du dit arbejde rigtigt. Hvordan du så end gør det.

Og hvordan gør du det så? Hvis du, ædle læser, vil følge med

mig et stykke vej, vil jeg give dig en kort rundtur i landskabet af typiske Kvinderoller, og et par forslag til, hvad du kan gøre med dem.

Den spidse vinkel i vores trekant

Hun står mellem to mænd, der begge elsker hende, og hun vil ikke være til at drive til at træffe et valg mellem dem før sidst i scenariet, for ellers ryger trekantdramaet. Og det ville være massivt skidt for hende, for trekantdramaet er det bærende element i Trekantskvindens personlighed. Det er faktisk lakmusprøven for, om kvinden i dette trekantdrama er en rolle eller en Kvinderolle. Hvis du kan tage karakterarket og sige, hvem hun ville være, hvis hun aldrig havde mødt disse to mænd, er hun en regulær rolle. Den ægte Trekantskvinde har ingen personlighed ud over det faktum, at hun befinder sig i et trekantdrama. Og vittigheden er, at selv den del af hendes personlighed faktisk er skrevet mindre fra hendes perspektiv end fra hendes tilbederes - det er en vigtigere egenskab ved hende, at hun bringer dem i en situation, hvor de er rivaler, end at hun elsker dem begge. Hvis vi skal være spydige mod forfatteren kunne vi antyde, at han måske fandt det en smule personligt udfordrende at skrive en karakter, der var tiltrukket af en mand, for slet ikke at tale om en, der var tiltrukket af to. Men forfatteren døde på korset for vores skyld, og vi skal ikke være spydige. Det er ikke ladylike.

For at sige det kort, nu jeg har sagt det langt, er Trekantskvinden defineret af sin funktion som den forankrende side i kærlighedstrekanten. Hold fast i funktionen. Og gå så ind i den, som den står i karakterbeskrivelsen. Bliv helt klar over, hvad denne karakter formodes at gøre. Forfatteren vil nogle gange have gjort et forsøg på at give karakteren lidt mere dybde ved at sætte en ekstra dimension ind i karakteren. Lidt ligesom en påklædningsdukke, man skærer en slids i, så man kan sætte en stump karton ind i vinkelret - det gør ikke figuren tredimensionel, men det giver en lidt større chance for, at den kan stå op. Eksempelvis kan vi tænke os, at Irina elsker både Sergei og Pavel – og at hun i øvrigt er brændende revolutionær. Du har nu en karakter bestående af to strenge. Prøv at finde de strenge, som følelser du kan finde genklang for hos dig selv, og hold dem så klar. Hver eneste gang en af de strenge bliver anslået, tager du dén følelse og løber med den. Lader den brænde helt igennem og spiller karakteren som den følelse. Det eliminerer det problem, at karakteren reelt ikke har nogen dybde, men kan naturligvis give problemer, hvis man har lavet den forkerte analyse af karakterens essens, eller hvis der er for meget af scenariet, der handler om noget væk fra disse grundfølelser.

Dette kan også være en god metode til at spille den formidable køkkenskiv-kvinde – den kvinderolle, hvor forfatteren i sidste ende har givet op over

for det kvindelige mysterium og bare ladet karakterteksten erklære, at denne rolle har alle kvindelige egenskaber. Smidt alt i inklusive køkkenvasken. Køkkenvaskkvinden er sensuel, følsom, lunefuld, irrationel, praktisk, forførende, intrigant, intuitiv, romantisk, jaloux, manipulerende og omsorgsfuld. Bare for at være på den sikre side, eller fordi forfatteren følte at karakteren manglede dybde, men ikke helt formåede at gøre andet end at postulere en forfærdelig masse personlighed. Det skizofrene aspekt af karakteren træder for det meste kun frem i den lille tekstboks til sidst eller ude i margenen, hvor forfatteren giver dig stikordene til karakteren. Det er de færreste af de mange personlighedstræk, der når ind i prosadelen af karakteren, så det er her, man kan gå ind som spiller og finde de par steder i karakteren, hvor man faktisk kan mærke en reel klangbund af følelse i karakteren. Når det rent faktisk er de passager, der swinger, er det fordi, det er dem, der betyder noget. Det er sandsynligvis dem, der giver nøglen til karakterens funktion, og du går ikke meget galt ved at spille karakteren på den følelse, der er i de afsnit.

Og for at få det i kontekst af grundbegreberne: Køkkenvaskkvinden har personlighed "kvinde". Det hænder, at hendes funktion ikke er eksplicit kvindelig.

Bitchen døde for vores synder

Hun ser godt ud, og hun ved det. Hun har ingen skrupler ved at udnytte sit udseende og manipulere med andre, hun ved præcis, hvad hun vil opnå, og ja, hun er en led sæk. Bitchen er en bitch. Og der mangler noget.

Ser du, de lede, intrigante, manipulerende mokker, man møder ude i virkeligheden, har et indre liv. De har en indre historiefortæller, der konstant er i gang med at beskrive verden, så de faktisk bliver den gode person i historien. Eller de gør ondt indeni, og de tør ikke lade nogen komme tæt nok på til at kunne gøre dem fortræd. Eller de har opdaget, at de kan slippe af sted med at opføre sig som en bitch, og er ved at undersøge, hvor langt de kan gå. Hvem ved, måske er der nogle af dem, der bare godt kan lide smagen af knuste hjerter. Men de har en indre grund til deres adfærd – det er faktisk noget, de i sidste ende, hvor forkvaklet (eller fornøjeligt) det end kan være, gør for deres egen skyld.

Det er denne indre motivation, bitchen mangler. Bitchen kan være skrevet med det formål at have funktion "bitch" eller personlighed "bitch", men hun er altid beskrevet ved sin adfærd, ikke sin personlighed. I sidste ende er bitchen ikke en bitch for sin egen skyld, men for de menneskers skyld, hun manipulerer, stikker knive i ryggen på og styrer med løftet om sex. På den måde er hun egentlig – og paradoksalt – totalt

uselvisk, og har opgivet sin egen menneskelighed og håbet om frelse for at kunne fremme Den Gode Historie. Bitchen døde på korset for vores skyld, og hvis folk bliver ved med det, får vi brug for et større kors.

Bitchen kan være skæg at spille, hvis man har lyst til at tappe sin indre psykopat, eller til at give den som hende, der holdt én udenfor i folkeskolen eller slog op med én i 2.g. Og i et klassisk intrigescenarie er hun naturligtvis en gave, der lader spilleren spille for at vinde uden at være nødt til at smide karakterarket væk. Hvis man derimod skulle have en fetish for indlevelsesspil, bliver man nødt til selv at bygge indersiden af karakteren. Det er faktisk ikke svært. Bare hold fast i to ting: Denne karakter opfører sig som en bitch, og hun er et menneske. Hvad kan du putte inden i hende, der forbinder de to ting? Træk på de bitches, du har mødt og forstået. Træk på dig selv – hvad kunne være den indre tilstand, der forklarede, at du gjorde som hende? Bitchen er faktisk en meget taknemmelig rolle at give et indre liv, fordi hun er beskrevet udelukkende ved sin adfærd, og spilleren har dermed frie hænder til at fortolke denne adfærd indadtil.

Det tekniske problem ved bitchen er, at hun i en vis grad lider af mastermindsyndromet. Bitchen har total kontrol, kan overskue situationen og har så meget karisma og så få skrupler, at hun konstant kan få, hvad hun vil. Hendes spiller, derimod, er en almindelig dødelig. Du må være forberedt på at tabe

konflikter, din karakter måske ikke burde tabe, eller på ikke helt at kunne manipulere de andre spilleres karakterer i den grad, karakterbeskrivelsen forjætter. Brug det i din skildring af karakteren. Et nederlag kan være en chance til at vise en revne i facaden, eller til at styrke karakterens behov for kontrol og sende hende yderligere ud i sin aggression.

Min helt! Jeg dåner!

En ting, der er værd at være opmærksom på, hvis du sidder med én af de Kvinderoller, der – som professorens datter, prinsessen eller krigerkvinden – er en meget tydelig stereotyp, er, at den slags roller er et af de bedste redskaber at have, når du vil fortælle en God Historie. Stereotyper er utroligt stærke og lette at kommunikere. Hvis dine medspillere ved præcis, hvad dit koncept er, ved de præcis, hvad de skal spille til, og de fanger de bolde, du spiller til dem, fordi de forventer dem. Det er altså værd at overveje at spille rollen som type i stedet for at prøve at give den en psykologi.

Læg fokus på udtrykket, vær stilbevidst og genretro. Professorens datter snubler en masse, får edderkopper i sit hår og hviner, og præcis så meget ben i næsen, at det er nuttet. Den Stærke Kvinde taler en masse om, at hun er lige så meget værd som en mand og opfører sig så butch som en trucker, men vil sandsynligvis lide af inkompetence i strategiske øjeblikke. Hav ingen skrupler ved

at spille på klichéer, men hvis du tager en ironisk distance til rollen, skal du huske ikke at holde dén distance til historien. Du elsker historien og dine medspillere, som laver den sammen med dig. Og husk at sige fra, hvis du føler dig kørt ud på et sidespor i handlingen. Selv om en karakter spiller en underordnet rolle i forhold til plottet, har hun fuld ret til sin andel af de gode scener.

Hvis du er en af dem, der gerne vil ind og leve karakteren, mærke den på din hud og føle den i dit hovede, er det, jeg lige har sagt "Spred benene, luk øjnene og tænk på Den Gode Historie". Jeg håber, du kan tilgive mig.

Coda

En af de ting, der oplagt bør bemærkes, inden vi gør en ende på denne artikel, er, at vi stadig er i gang med at finde ud af, hvordan man fortæller historier med rollespil. Mange af de børnesygdomme, rollespillenes kvinderoller har, kommer af, at vi prøver at få rollespil til at fortælle historier, som de fortælles i andre medier. Så længe vi laver fejl, gør vi fremskridt.

En anden ting er, at du fremmer din egen udvikling som rollespiller ved at spille roller af det modsatte køn. Det er en måde at sætte sig ud over den evige trang til at gøre rollen til en version af én selv, en måde at tvinge sig til at spille det fremmede, og en måde at udforske ens forhold til det modsatte køn. Så kære mandlige rollespiller: Spil nogle kvinderoller og Kvinderoller. Lad ikke tøsere

hugge dem fra dig. Og kære kvindelige rollespiller: Sig "nej tak" når spillederen på autopilot længer dig Kvinderollen – bare fra tid til anden. Du har brug for at øge din spændvidde, drengene har ret til at få lov at forsøge sig med Kvinderollerne – og man bliver træt af at spille bitch i længden. Nej, jeg ved heller ikke, hvorfor de skriver så mange af dem.

Og så for resten – dette indlæg er mine forslag til, hvordan Kvinderoller kan spilles. Eftertryk på mine og kan. Måske virker disse teknikker ikke. Måske virker de ikke for dig. Det er muligt, at jeg har taget fejl af, hvilke teknikker der virker bedst på hvilke roller. Det er fuldstændigt sikkert, at jeg har overset adskillige af de væsentligste typeroller. Jeg efterlader det som en øvelse til læseren. I sidste ende er det dig, der er rollespilleren.

Hvad er det fede ved at spille rollespil?



Troels Ken Pedersen har spillet rollespil siden før den røde boks var oversat til dansk, og han har stadig en d12 fra den, lyseblå og med hvid voks i tallene. Derudover er han historiker, og skyldig i pseudohistoriske scenarier såsom "Gnierens Skat" og "Kuren mod Alle Onder", foruden ridderromancescenariet "Grevinden af Skumring". Og et scenarie med to mand og en tvekønnet alien på en tømmerflåde... Så er han også vældig intellektuel og med på indie-bølgen, og holder meget af at drikke øl med sine indie-venner og snakke om, hvad det er vi tænker og føler, når vi spiller rollespil. Men husk, Troels har stadig sin lyseblå d12, og han kan holde kæft og tæve orker med de

Jeg starter med en påstand. Rigtig mange ufede rollespilsoplevelser har udgangspunkt i, at folk har forskellige forventninger til, hvad "det fede" i spillet er. Kast tankerne tilbage i din egen fortid et øjeblik og erkend, at dette er sandt. For at kunne gøre noget konstruktivt ved problemet vil det nu være gavnligt at tænke lidt over, hvad det egentlig er for ting, folk vil have ud af at spille rollespil, så man kan se, hvor det er, at folk taler forbi hinanden.

En vigtig ting er hygge. Det sociale aspekt i, at samles om rollespil, er en glimrende og yderst fornøjelig ting, som slet ikke skal underkendes. Jeg tror også, mange kan komme i tanker om folk i rollespilsgrupper, som primært har været med for at hænge ud med vennerne, og som har været sløve og tilbøjelige til at afbryde med udenomssnak. En form for rollespilscentret, men i sig selv ikke-

spilrelevant social hygge, er den litterære meta-rollespilsleg. "Scenarier" baseret på denne selskabsleg har i perioder været ret populære i dansk con-rollespil, og kan da også være ret nørdet morsomme. Jeg vil nu lægge hyggen til side og koncentrere mig om mål, som folk har med selve spillet.

Der er generelt tre forskellige goder at finde i rollespil. De samme goder kan godt tage sig ret forskelligt ud i praksis, men lidt generalisering er alligevel på plads. For det første er der udfordring af éns kløgt og nerve, og den dertil hørende venskabelige konkurrence om, hvem der er sejest. Hack'n'slash og intrigespil er traditionelt betragtet som forskellige, men i bund og grund udspringer de af den samme, kompetitive impuls. Det gælder ikke nødvendigvis om at angribe de andre spilleres personer, det kan også være en konkurrence om at være sejest

mod den samlede modstand, som en spilleleder stiller op. For det andet er der indlevelse i spillet, traditionelt set alfa-omega i "højere" dansk con-rollespil (som ikke var meta-selskabsleg). Der er noget fascinerende og tilfredsstillende ved at tage en ferie fra sin egen oftest uglamourøse tilværelse og måske udvide sine horisonter ved at se ting fra en anden vinkel. Både traditionelle "højpanedede" og/eller socialrealistiske indlevelsescenarier, og genrebaskere som Star Wars, piratramasjang etc., appellerer til dén impuls. For det tredje er der spændingen ved at brydes med universelle, menneskelige dilemmaer såsom hævn og forsoning, kærlighed og jalousi. At gribe fat i de problemstillinger som er brændstoffet i Shakespeares dramaer og grunden til deres varige popularitet. Dilemmaorientering, eller i alt fald løftet om det, er f. eks. en af grundene til rollespillet Vampires store popularitet. Det springende punkt er, at udfaldet af valget, hvad end det er, ikke er givet på forhånd, men skal afgøres i spil.

Tid til et øjeblikks selv-analyse. Hvad er DU ude efter i en given rollespilsoplevelse? Hvad er "det fede", som du går efter? "Øh...", siger rollespilleren, "man vil jo gerne udfordres på sin kløgt. Indlevelse i en anden verden og person er fantastisk, og menneskelige lidenskaber og valg... jeg er jo ikke indskrænket, så naturligvis! Så..." siger rollespilleren, tøvende og en anelse forvirret, "...alle tre?"

FORKERT! 110 volt til

rollespilleren. Folk med en bred smag, som undertegnede, kan i forskellige sammenhænge forfølge forskellige mål med rollespillet, men ikke alle tre på en gang. I alt fald ikke uden at det bliver diffust og ufedt. Det er ikke sådan, at de tre "dagsordener" ikke kan understøtte hinanden og i et vist omfang sameksistere. F. eks. kan indlevelse i en kulørt action-genre og udfordrende, kompetitivt action-spil støtte hinanden. I praksis kan spillet godt holde til, at den ene spiller går efter at lave seje moves og være den, som endeligt fælder sith-lorden i action-klimakset, mens den anden spiller dyrker den intense fandrenge(m/k)-fryd ved at kunne sige: "Må Kraften være med dig!"

De store højdepunktsoplevelser opstår dog som regel, når man sammen forfølger det samme "fede". Omvendt opstår de største rollespils-stinkere (udover ved regulært makværk) gerne, når man forfølger uforenelige mål. Et smertefuldt eksempel fra det virkelige liv: På en tidligere Fastaval var jeg spiller på et special-styrke scenarie sat under første golfkrig. Jeg og adskillige andre spillere mødte på baggrund af foromtalen op med en forventning om hårdtpumpet GURPS action, hvor de der sigte-regler virkelig skulle bruges til at skyde folk i øjet på en kilometers afstand (altså en udfordring), evt. krydret med fornøjelig popkultur á la filmen "Navy SEALs", hvor man kunne være badasses, der fyrede one-liners af, mens man pløkkede badguys (altså genre-indlevelse). Stor var vores overraskelse og

frustration, da det viste sig, at vi var gået ind til en socialrealistisk simulation af specialstyrkers virkelighed. Vi startede med at bruge 1½ time på at vælge udstyr til missionen ud fra alenlange lister, og derefter brugte vi en stor del af tiden på at gemme os for mindreårige irakiske gedehyrder! Det var en rædsom spiloplevelse, som kunne have været undgået, hvis foromtalen havde præsenteret det spil, der faktisk skulle spilles -så havde jeg holdt mig væk, og det kunne i stedet have tiltrukket en spiller med interesse for det spil, der faktisk skulle spilles.

Kommunikation af mål og intentioner er ekstremt vigtig for, at rollespillere kan arbejde sammen om at skabe en fed spiloplevelse. En foromtale bør klart og tydeligt angive, hvilken eller hvilke typer af "fedhed", der udbydes. Selv det snurrigste og mest nysgerrighedspirrende Kierkegaard-citat er værre end ingenting som foromtale, hvis det tiltrækker spillere, som ikke vil være glade for rollespillet. Hvis en foromtale ikke fortæller dig som spiller, hvad der skal spilles, så find ud af det på anden vis, hvis din nysgerrighed er pirret nok - ellers er det sikrest at holde sig væk. Spilledere på en con bør fra start af sikre sig, at spillerne er med på legen i det konkrete rollespil, der nu skal spilles. Forklarer spilleder ikke af sig selv, hvad meningen med legen er, så spørg. Som spiller på et rollespilsscenario på en con bør man sikre sig fra start, at scenariets mål for den fede oplevelse passer nogenlunde sammen med ens forventninger.

Er det udbudte spil ikke, hvad man kom efter, bør man bruge et øjeblik til at reflektere over, om man vil kunne tilpasse sine forventninger og fornøje sig i de næste timer ved at forfølge et af de mål, der faktisk er på bordet. Kan man ikke finde plads i sit hjerte til dét, bør man både for sin egen og for medspillernes skyld springe fra. Så kan der blive plads til en fra reservekøen, som faktisk vil spille det scenarie, og måske kan man selv i reservekøen finde et scenarie, man kan nyde i de næste par timer.

Spørgsmålet: "Hvad er det fede ved rollespil?" har hjemsøgt generationer af danske con-rollespillere. Ofte bliver et udsagn om, hvad det gode rollespil er, til en selvopfyldende profeti for udsigeren. Det er, hvad man leder efter, så når man prøver andre typer spil, må man ofte gå skuffet bort, fordi de ikke havde dét, man ledte efter - hvad end det var.

Her er min arbejdsdefinition på det fede rollespil:

Rollespil, der véd hvad det vil, hvor der er sammenhæng mellem mål og midler, og hvor alle spillere (inklusive en evt. spilleder) er interesserede i at forfølge målene, er fedt!

Troels Ken Pedersen

PS: Interesserede kan læse mere af den slags på <http://www.indie-rpgs.com>

Bli en alfaspiller!



Matthijs Holter er født i 1972, og bor i Norge med kone, to barn og stasjonsvogn. Han skrev sitt første rollespill, "BeastWorld", i 1987, og kopierte det opp i fem eksemplarer. Hans første utgitte rollespill var "Draug" (2004). Han arbeider for tiden som spillutvikler for aPlay Motivation, og utvikler rollespillet "Lærelyst" for bruk i skolen. Han vil gjerne henvise alle med interesse i pedagogisk rollespill til www.educationalroleplaying.net

Du har truffet dem på spillfestivaler mange ganger. De trøtte spillerne som ikke sier noe. De som venter på at kampen skal starte. De som aldri ser på noen andre enn spillederen, og ikke snakker med de andre spillerne. De som ikke gjenkjenner deg fem minutter etter at spillet er ferdig.

Du er ikke en av dem. Følg nøye med, lille gresshoppe. Du skal bli en alfaspiller.

Hva er en alfaspiller?

En alfaspiller er en som man husker etter spillet. En som engasjerer sine medspillere, en som kommer med gode innspill, en som hjelper hele spillet å bli bedre – tilsynelatende ved sin blotte tilstedeværelse.

Noen tror det å være en alfaspiller handler om å rope høyest, å snakke

mest, å vinne over sine medspillere – å være best. Det er feil. En slik person kalles en primadonna. Jeg skyr dem som pesten.

Kanskje du spiller med en alfaspiller allerede, uten å merke det. Hun som alltid er med, uten nødvendigvis å stikke seg ut som populær eller spesiell. Han som, når du nå tenker deg om, alltid har vært med på de spillene du husker best. Kanskje du til og med er en alfaspiller selv, uten å vite det.

Lille gresshoppe, det er mye vi ikke vet. Pass på nå. Ser du det der oppe? Det er en stor klump zen som er på vei mot oss. Hvordan lukter zen?

Tre teknikker

Dette er ikke grunnpillarene for å bli en alfaspiller. Det er tre teknikker en

alfaspiller bruker. Skal du være en alfaspiller, finnes bare én grunnpillær: Lytt til dine venner. Åpne deg for deres følelser og ønsker. Du skal kjenne dem bedre enn de kjenner seg selv.

Teknikk en: Si ja!

Jeg spilte en gang med en spilleder² som var slik.

Spilleleder: *Dere kommer inn i vertshuset. Hva gjør dere?*

Spiller: *Jeg ser etter noen som vil slåss!*

Spilleleder: *Du ser ikke noen. Du ser en gammel mann med langt skjegg i hjørnet.*

Spiller: *Jeg går bort til ham og sier «Vet du noe om dragen som bor øst for byen?»*

Spilleleder: *Han sier: «Jeg har et oppdrag til deg. Du skal finne en amulett i en underjordisk hule. Her er kartet.»*

Spiller: *Jeg spør om han vet noe mer om amuletten.*

Spilleleder: *Han sier: «Du trenger ikke vite noe mer.» Så går han sin vei.*

Spiller: *Jeg følger etter ham!*

Spilleleder: *Han har forsvunnet.*

Ser du hva spillederen gjorde? Han blokkerte alt. Hver gang spilleren forsøkte på noe utenom det han hadde planlagt, fant han en måte å hindre det på.

Hva hvis rollen hadde funnet noen å slåss mot? Hva hvis det fantes en drage øst for byen? Hva hvis amuletten hadde en mystisk historie? Hva hvis rollen faktisk fant ut hvor den gamle mannen bodde?

Bare ved å si ja til spilleren, kunne spillederen – helt gratis! – fått en mengde gode innspill til fortellingen.

Men spillere blokkerer også – la meg vise deg.

Du: *Jeg går opp til rollen din og sier «Gjør som jeg sier – jeg er jo baron!»*

Jeg: *Jeg later som om jeg ikke hører ham.*

Du: *Jeg bruker Charm Person på deg!*

Jeg: *Ikke vær dum!*

Hva hvis rollen min hadde gjort som rollen din sa? Jeg kunne spilt en underdanig, men hevnlysten rolle som stadig motarbeidet baronen. Vi kunne vevd morsomme og spennende situasjoner rundt forholdet. Kanskje ville jeg senere forrådet baronen – eller forsøkt å overta hans posisjon. Eller kanskje jeg ble så overdrevet lojal at jeg begynte å gå ham på nervene!

Men det å si ja er bare begynnelsen – du har lært å gå; nå skal du lære å løpe. For når du først tar imot et innspill, skal du ikke bare si «ja» – du skal si «ja, og...!» Du bygger videre på det du har fått, utbroderer det, gir det en ny vinkling.

Du: *Jeg går opp til nærmeste skip for å snakke med kapteinen.*

Jeg: *Kanskje du kjenner kapteinen fra før?*

Du: *Javisst! Han er jo min fetter, som jeg hater! Jeg går opp til ham og gir ham et stygt blikk.*

Jeg: *Han pleide kanskje å plage deg når du var liten?*

² Um... ok, jeg var en gang en slik spilleder. Men jeg føler meg bedre nå.

Du: *Jeg sier: «Fetter Arthur, din kalde djevel! Jeg har stadig arr på armene etter vårt siste møte!»*

Spilleleder: Kapteinen stirrer kaldt på deg. «Du kan få et par arr til. Hva vil du meg, din taper?»

Du (tenker fort): *«Jeg kjenner din hemmelighet, Arthur! Slipp meg ombord, eller så forteller jeg alt til din mor!»*

Spilleleder: Kapteinen blir blek. «For fanden», hvisker han. «Du lovte jo!»

Kapteinen fantes ikke før scenen startet. Men siden både du, jeg og spillederen kan si ja – har vi plutselig en spennende birolle, med en relasjon til din rolle, og en mystisk bakgrunn vi kan utforske. Det tok ti sekunder!

Når noen gir deg et innspill, er det som om de kaster en ball til deg, eller sender deg en serve. Noen lar ballen falle, og står der som drøvtyggende kyr. Ikke du, lille gresshoppe. Ikke bare tar du imot ballen – du skrur den og sender den tilbake.

Teknikk to: Vondt er gøy!

Alle roller har sine problemer, ting de strir med i sine liv. Vonde ting man ikke skal snakke om. Men rollen er ikke spilleren. Når du dytter på rollens vonde punkter, dytter du på spillerens gledes-senter.

Jeg: *Rollen min er en voksen kvinne som har en ung gutt under sin beskyttelse. Hun er hemmelig forelsket i ham.*

Du: *Jeg introduserer gutten til min vakre venninne. «Se her», sier jeg. «Snakk med noen på din egen alder!»*

Spilleleder: *Gutten kommer tilbake til deg neste morgen, lett beruset og med hennes lommeørkle i ermet.*

Jeg: *Jeg begynner å rope til ham. «Din vesle tøyte! Din gigolo!»*

Rollen startet med et sårt punkt. Nå har hun et pulserende problem. Hennes kjærlighet til den unge gutten kommer meget tydelig fram i spillet – og hun må gjøre noe med det!

Det du gjør er å identifisere hva rollen er mest redd for, og så skaper du muligheten for at det faktisk kan skje. Gi rollen en utfordring, en motstand, en trussel, slik at spilleren har noe å spille på. Det er gjennom motstand at vi lærer rollen å kjenne.

Dette er en teknikk som må brukes med en smule omhu. Alle i gruppen må forstå hvorfor du gjør det du gjør: Det er ikke for å plage en annen spiller, men for å skape en spennende fortelling for rollen.

Teknikk tre: Pull like a ninja!

Gresshoppe, jeg ser du er utålmodig. Du vil bruke dine nye ferdigheter. Men her er det siste du skal vite for å bli en virkelig alfa-rollespiller.

Du har lært å ta imot et innspill og spinne det videre. Du har lært å dytte der det gjør vondt. Men nå skal du lære å gi etter – å skape plass. Ved å ta et skritt tilbake, ved å vise veien til et åpent sted, kan du la en medspiller få muligheten til å blomstre og glitre på sitt eget initiativ.

Husker du kvinnen og den unge gutten fra forrige eksempel? Vi fortsetter.

Du: *Vi møtes på kafé dagen etter. «Hvordan går det med kjærlighetslivet?», spør jeg.*

Nå har du skapt en åpning – en mulighet for meg til å spille ut rollen. Kanskje hun er desperat og skriker i sorg. Kanskje hun har ringt en annen ung mann for å søke trøst. Kanskje hun ber deg om hjelp til hevn. Du sier ikke hva jeg skal gjøre, men du inviterer til innspill.

Jeg: *Jeg går bort og åpner kisten.*

Du: Hva er det i den?

Ah! Plutselig har jeg fritt spillerom til å beskrive hva som er i kisten. Kanskje en skatt? Eller et sminkesett? Eller et monster? Kanskje min avdøde kusine?

Spillederen: *Dere står ved offeralteret. Det er en kniv der, og to røkelseskar som sender tunge dufter ut i rommet.*

Du: *Jeg ser meg rundt. «Hvor ble det av kniven?» Jeg ser på deg.*

Hva har skjedd? Har jeg stjålet kniven? Har jeg gjemt den, eller kastet den? Eller vet jeg heller ikke hvor den er? Nok en gang er det jeg som skal spille, jeg som skal avgjøre.

Alfaspillerens eget spill

Hva sier du, gresshoppe? Hva gjør alfaspilleren med sin egen rolle? Ah. Det vet bare alfaspilleren selv.

Alfaspilleren tar det med ro og har det moro. Alfaspilleren prøver ikke å være interessant eller dyktig. Alfaspilleren strever ikke etter å snakke mest. Alfaspilleren higer ikke etter kontroll.

Free your ass, and your mind will follow, sies det. Alfaspillerens ass er fri som sommerfuglen.

Fly, kjære gresshoppe.

Fem råd til bedre rollespil



Lars er 31 og efterhånden ved at blive lidt småbuttet. Lille og gammelklog har han altid været. Han er inkarneret rollespiller og har aldrig tænkt sig at skrive et scenarier. Desuden er det er indtil nu, ikke lykkes nogen at overtale ham til at være spilleder. Lars er en god gammeldaws indlevelseshjælper, men i et forsøg på at være med på noderne er han også begyndt at spille noget af alt det der indie-halløj. Lars var første gang på fastaval i 1995 og er en del af rollespilsnetværket planB.

Godt rollespil er mange ting. Det er svært at sige præcis hvilke ting, der i sammenhæng skaber den oplevelse, som de fleste af os leder efter. Den der fornemmelse af at du sammen med andre har skabt noget helt specielt. En oplevelse af at alt gik op i en højere enhed, og hvor du går derfra med en fortælling og en fornemmelse, som bliver i din krop i mange timer bagefter. Det er den fornemmelse – den rus – som jeg tror, at de fleste rollespillere leder efter. Men hvordan skaber vi den? Oftest er det mange forskellige ting, der gør en rollespilsoplevelse god. Et godt scenarie eller spildesign. En erfaren og engageret spilleder. Entusiastiske medspillere. Eller blot det, at I alle sammen tilfældigvis passer sammen og giver hinanden mulighed for at spille godt rollespil. Men der er også ting du selv kan gøre. Følgende er fem råd, som efter min mening altid vil føre til bedre oplevelser. De kan alle lyde banale og ligefremme,

men i praksis kan de være rigtig svære at efterleve.

Tag ansvar!

Det er også din historie.

Når du spiller et scenarie, har der siddet en forfatter og svedt i mange dage i forvejen for at skabe de rammer, som jeres fortælling skal have. Der sidder også oftest en Spilleder, som har læst scenariet og har en mening og en plan for, hvordan det skal udføres. Selv om både forfatter og spilleder ved meget mere om scenariet, end du gør, betyder det ikke, at de har eneret til at bestemme hvor og hvordan i skaber en fortælling. Som spiller er du ikke blot en passiv tilskuer. Bidrag til fortællingen og tag ansvar for at det hele fungerer. Det ansvar betyder, at du skal sætte dig ind i fortællingens rammer og forsøge at få det bedste ud af det. Det betyder

også, at du ikke passivt skal vente på, at spillederen skaber en god oplevelse for jer – du skal selv aktivt søge den. Hvis en spiller, eller spilleleder, modarbejder scenariet og historien, så gør hvad du kan for at skubbe tingene i den rigtige retning. Hvis scenariet og forfatterens ideer ikke virker for jer, så skrot dem og spil det, I kan få til at virke!

1. Giv plads!

Det er ikke kun din fortælling.

Du kan nemt, når du spiller, komme til at fokusere alene på dine egne behov og på hvad, din karakter behøver for at udfolde sig. Men det er ikke kun din karakter, som har en historie, der skal fortælles. Giv plads til at andre også kan udvikle deres historie og støt dem, når du kan. Oftest har jeres karakterer netop relationer, som gør det muligt for dem alle at udvikle sig sammen. Det er også vigtigt, at du fornemmer, hvad det er for en slag fortælling, dine medspillere ønsker. Hvis nogen kommer med en ide eller sætter din karakter i en situation, du ikke lige havde forventet eller ønsket, så prøv at spille med på ideen og se hvor det fører jer hen.

Respekter andres grænser. Hvis nogen føler sig ubehageligt tilpas ved meget fysisk rollespil, så respekter det. Hvis der er nogle emner, som ikke alle ønsker skal være en del af scenariet, så tilpas jer.

2. Spil i nuet!

Lad dig gribe af fortællingen og hvor den fører dig hen.

Vi vil alle gerne finde på overraskende og originale handlinger. Men det originale er svært at tænke sig til. Hvis du hele tiden tænker over "Hvad ville min karakter gøre nu?" eller "Hvad ville være fedt hvis der skete nu?", kommer du nemt til at holde dig tilbage på grund af "ideen om den gode ide". Stol i stedet på din intuition og pludselige indskydelser – den første ide, du får, er oftest den bedste. Prøv ikke at være original. Gør i stedet det, som er indlysende. Det giver tit ti gange bedre historier.

Accepter hvad de andre spillere introducerer i historien. Selv om det ikke lige passer ind i din forestilling om hvad, der burde ske, så lad vær med at smyg dig uden om. Sig "Ja" til de udfordringer du får.

3. Snak om det!

Vent ikke med at diskutere hvad, der ikke fungerer, til bagefter.

Nogle gange fungerer det bare ikke, uanset hvordan du spiller. Måske er du usikker. Måske har du svært ved at komme ind i scenariets ide og præmisser. Måske er I ikke enige om, hvor I skal hen. Under alle omstændigheder så prøv at løse problemet mens I spiller – vent ikke med at snakke til bagefter. Det kan være svært. Dels fordi det er grænseoverskridende at

indrømme, at man er usikker på noget, dels fordi det kan virke som en kritik på nogen. Start måske med at spørge spilleleder, mens du har ham for dig selv, eller prøv i en pause at indskyde nogen kommentarer. Hvis du formulerer det som et spørgsmål, lyder det ikke så kritisk. Hvis I aldrig får scenariet op at ringe, så lad være med at bebrejde dig selv. Du har gjort hvad du kunne.

Det er godt at snakke om tingene, men hvis I snakker mere end i spiller, så er der også noget galt. Løs jeres problemer, men lad vær med at planlægge hele scenariet. Spil det, som I kan blive enige om i stedet for at diskutere jeres uenigheder.

4. Kend dig selv!

Lær af dine begrænsninger og sæt udfordringer for dig selv.

Noget af det fantastiske ved rollespil er, at du kan spille noget, som er langt fra din almindelige hverdag. Er du en lille splejset nørd, kan du sagtens spille en stor og stærk kriger, eller en vampet femme-fatal. Din fysiske fremtoning vil dog altid sætte grænser for, om du kan fremstå som det, du spiller, men du kan finde andre sider af dig selv, som du kan fokusere på og dermed alligevel virke overbevisende. Derfor er det vigtigt at vide, hvordan du fremstår, så du kan skrue op og ned for det, som du har brug for. Den eneste måde du kan lære hvordan, du gør det, er ved at prøve dig frem. Stil udfordringer for dig selv og prøv at spille noget andet, end det du plejer.

Det er også vigtigt, at du lærer hvor, dine grænser går. Dels hvornår du holder op med at være overbevisende, dels hvad du selv har det godt med. Det kan være grænseoverskridende at spille ubehagelig og ond. Sig fra hvis du selv, eller nogen af dine medspillere, begynder at føle det ubehageligt.

Hvilken dårlig rollespiller er du?



Du har sikkert prøvet at spille rollespil, som bare ikke fungerede. Nogen gange er det scenariet, andre gange er det samspillet med de andre spillere og spilleleder, som er årsagen. Når det er tilfældet, er det måske fordi, du er stødt ind i én eller flere af nedenstående typer af rollespillere. Det er den slags rollespillere som ødelægger det for alle os andre. Jeg tror, at du vil nikke genkendende til dem. Jeg gør i hvert fald. De er nemlig alle sammen mig! De er de sider af mig, som er med til at skabe en dårlig oplevelse både for mig selv og for mine medspillere. Hvis du, når du læser beskrivelserne, kan se de samme sider i dig selv, så prøv at tænke over det næste gang du spiller – og undgå dem.

Showspilleren

Showspilleren holder af at vise sig. Når han spiller, er det nærmest som om, han råber: Se mig, jeg spiller rollespil!

Han kan godt lide at være højrøstet og have store armbevægelser. For ham handler scenariet kun om hans karakter og muligheden for at vise, hvor dygtig han er. Han er kun interesseret i de andre karakterer, fordi de kan give opmærksomhed til ham og den historie, han vil fortælle. Der findes også indadvendte showspillere. De kan godt lide og side i et hjørne og virkelig føle sig som deres roller. De behøver slet ikke de andre spillere, og de er kun fokuserede på sig selv. Den indadvendte showspiller er ikke så destruktiv, som den almindelige showspiller, men fælles for dem er, at de ikke bidrager til at hjælpe de andre karakterer med at udfolde deres historie.

Sofavælgeren

Sofavælgeren vil egentlig helst underholdes. Hvorfor træffe valg og skabe en fælles historie, når de andre nu gør det så fint uden mig, tænker

han. Selv om han måske sidder med en vigtig og udfarende rolle, så gider, eller tør, han ikke rigtigt spille den. Tænk nu hvis han kom til at gøre noget forkert. Tænk hvis han virkelig skulle bruge energi på at træffe nogle valg. Sofavælgeren er usikker og bange for at gøre sig forkert bemærket. Eller også er han bare træt, bagstiv og ligeglad.

Strategen

Strategen kan godt lide at have styr på tingene. Han ved lige, hvordan scenariet skal være og planlægger hurtigt den bedste vej for både sin karakter og historien som helhed. Når han har lagt sin strategi, laver han den nødtigt om. Hvis de andre spillere ikke opfører sig efter hans plan, bliver han frustreret og prøver ihærdigt at få dem ind på 'rette' spor igen. Strategen hader uforudsete hændelser og spontanitet.

Nørden

Nørden er egentlig mest interesseret i idéen om rollespil. Han synes, det er spændende at diskutere rammerne for scenariet, og han er virkelig i sit es, hvis han får lov til at diskutere regler, teori og terningslag. Midt i et scenarie kan han begynde at filosofere over forfatterens hensigter og diskutere reglerne med spillederen, hvis han da ikke er spilleder selv, og bruger det meste af tiden på at fortælle om reglerne til sine spillere. En anden uheldig tendens hos nørden er hans behov for at komme med meta kommentarer om alt fra Monty Python-sketches og Tarentino-film til andre scenarier, som han tidligere har spillet.

Femton recept från jeepskafferiet



Tobias Wrigstad, 31, är jeep och exilsvensk i West Lafayette i Indiana. Vid sidan av sin forskarkarriär arbetar han med att sprida den skandinaviska friformstraditionen i USA, att lära jänkarna att D20-systemet inte är en lösning utan bara ett nytt problem, och att det faktiskt blir bättre om man får röra vid varandra när man spelar.

Jeepform är en slags friform (som är svenska för systemlöst rollspel). Jeepform är ett korkat namn, men vi kallar det så, för att slippa hamna i bråk om definitioner, och för att Google skall kunna hitta oss. Begreppet freeform betyder helt enkelt för många olika saker.

Den här artikeln riktar sig både till spelare och spelledare – en spelledare är ju också en spelare, fast med litet andra uppgifter. Jag har plockat saker som vi jeepar gör när vi spelar, tekniker, som du som spelare eller spelledare kan ta med dig in i nästan vilket scenario som helst.

Och så skäller jag litet på slutet, men det är bara svenskt.

1. Exponera det inre spelet: monologer

Att spela en roll är inte bara att agera

utåt, utan också att agera inåt – inlevelse, att försöka känna med rollen. Eftersom jeepform (åtminstone) handlar om samberättande är det viktigt att detta, som vi kallar "det inre spelet", blir synligt för alla andra spelare. Ett sätt att göra detta är genom monologer: berätta för de andra spelarna vad som rör sig i din hjärna just nu genom att använda rollens egna ord, ord som de andra spelarna hör, men inte de andra rollerna. Monologer gör det meningsfullt att spela introverta roller, gör det möjligt att avslöja hemligheter som det skulle vara krystat att verkligen prata om etc. Ett kraftfullt och enkelt verktyg som du kan använda varsomhelst. I nästan alla scenarier. I bordsrollspel, systemlöst och friform/jeepform. Insidor/utsidor är en sorts "snabba monologer" där man bara pausar spelet i någon sekund för att visa skillnaden mellan vad rollen gör i det yttre spelet och vad som sker i rollens hjärna. Eller bara kommentera på något

som händer, som inte passar att lägga i rollens mun just nu, t.ex. pausa hängelscenen för ett "han måste ha ätit vitlök till lunch."

2. Subtilt spel

Man är inte en bättre rollspelare för att man tar mycket plats, pratar mycket och vevar med armarna. Att spela över har sin tid. Att spela bra har sin.

3. Mappa rummet mot spelvärlden

Ett knep för att få spelet att flyta bra är att mappa rummet mot spelvärlden. Man kan bestämma att "här borta är vardagsrummet" eller implicit definiera det under pågående spel. Det är smidigt att kunna markera att man inte är i rummet där allting händer genom att flytta sig några meter utan att behöva gå ur roll och informera alla. Att ha bestämt att olika scener äger rum på olika platser i rummet är också smidigt -- man kan starta en scen i vardagsrummet bara genom att gå dit, och det blir en påtaglig markering att man flyttar spelet till en annan plats i fantasin om man också gör det i rummet. Det behöver inte vara märkvärdigt – det handlar om att markera.

4. Använd symbolisk rekvisita

Att använda en penna som en kniv, en blombukett eller en pistol ser fånigt ut för den som inte lever sig in i spelet, men det har sina poänger. Om pistolen inte bara existerar i fantasin kan någon kasta sig fram för att ta den ifrån dig. Om vi har riktiga muggar

framför oss kan du stjäla min och jag kan lägga en ihoprullad papperstuss i din mugg så att du slocknar utan att vi måste gå ur roll och prata om det. Och om du inte är intresserad av att bli drogad just nu är det bara att spilla.

Det svenska rollspelsgruppen Sexuella Neuroser på Avdelning 4 brukade ha en rekvisitaväska med sig på konventen. Några hattar, solglasögon, en halsduk, etc. kan göra underverk. Ibland behöver man något att hänga upp rollen på, och om man skall spela flera roller i samma scenario kan det vara skönt att ha en fysisk grej att knyta an till, inte minst för att hjälpa andra spelare att hålla isär Sven och Gunnar.

5. Inte alla på scenen samtidigt hela tiden -- att titta på är också att spela

Inte många filmer har fyra huvudroller och de flesta scener har bara med några av huvudpersonerna. Som spelare mår man ofta bra av en paus -- om man tittar på spelet utifrån ser man saker som inte syns inifrån. Och en paus är bra för att ge hjärnan tid att processa och komma på nya uppslag.

Ibland passar det med en fysisk scen som man kan kliva av, och andra gånger passar det med att bara vara passiv och försvinna ut i periferin en stund. Man måste inte stå i centrum hela tiden för att det skall vara roligt att spela. Och det är roligt att spela när andra spelare intresserat tittar på.

6. Ta bort bordet

Inget rollspel mår bra av att pågå kring ett bord. Inte ens om det handlar om en släktmiddag.

Bordet binder er bara till att sitta ned och då blir spelet statiskt och tråkigt. Att agera med hela kroppen är så mycket fetare och kraftfullare än att sitta ned. Bordet är ivägen och måste bort. Om vissa platser eller scener behöver ett bord, ha ett som är för litet och ställ det vid sidan av, och se till att ni inte blir sittande av gammal vana.

7. Telegrafera, telegrafera, telegrafera

En bra spelare måste vara bra på att telegrafera. Med telegrafera menar jag informera de andra spelarna om sina intentioner – vilken väg vill jag att storyn skall ta, nu tycker jag det vore bra om du kysste mig, pennan i min hand är en bukett rosor, etc. Det enklaste sättet att telegrafera är naturligtvis att gå ur roll och prata om vad som händer, men sånt tar tid och tenderar ofta att bli långrandigt och ointressant. Det är oftast när allt händer i farten som de feta rollspelsupplevelserna inträffar.

Monologer och insidor/utsidor är ett utmärkt sätt att telegrafera, liksom att på ett litet teatraliskt sätt prata högt för sig själv och på så sätt sprida information. När jag räcker över pennan till dig säger jag för säkerhets skull "du borde nog sätta dem i vatten." Jag tar ett steg åt sidan och markerar med rösten att det är min rolls tankar när jag säger, "men kyss mig nu då för fan!" och så vidare.

Tänk teater, inte film. Det måste synas till bakersta raden.

8. Se till att alla är på samma bana

Innan spelet börjar, se till att alla är överens om vad spelet handlar om, vilken ton ni skall slå an, etc. Försök inte lista ut sådant i spel, och låt inte spelledaren tro att ni får ut något av att bli överraskade. Avslöja gärna rollernas hemligheter för varandra. Många scenarieförfattare har en tendens att hålla hemligheter för rollerna hemliga också för spelarna, utan att det finns en bra anledning. Om Frederik Berg Olsen är svensk agent är det bra om alla vet om det så att ni kan skapa bra scener kring det.

9. Pillow talk är bättre än sex

Action blir ofta dåligt i rollspel. Tärningar skapar inte samma suspens som slowmotionbilder på kulor på en bioduk. Och att kuta runt och skrika "pang!" är ju bara sådär.

Tänk på vad poängen med actionscenen är, och fokusera på det. Klipp förbi skottlossningen till dödsscenen, för det är ju ändå den som är cool. Biljakten handlar kanske om Lars och Mias förhållande, inte så mycket om att köra fort. Klipp förbi det till en scen som kan berätta hur det gick, men som inte tvingar någon att drunkna på ett linoleumgolv i en skolsal.

* * *

Här är det egentligen slut på teknikdelen, men nu har jag fått

upp ångan, så jag kan inte hålla mig från att tjata litet om några av mina käpphåstar.

10. Rollspel handlar inte om att skratta

Naturligtvis spelar vi rollspel för att det är roligt, men med det inte sagt att vi måste skratta när vi spelar. Det är okej med scenarier som får spelare att gråta, det är okej med scenarier som är för jobbiga för att man skall orka spela klart. Man behöver inte skoja till det för att det skall vara värt det. I min erfarenhet av svenska spelare vet jag att vissa fastnar i försöka skoja till det, kanske för att om man inte har några pretentioner så kan man heller inte suga. Och det är helt okej att "bara spela litet på skoj", men det måste inte vara så. Om scenariot vill vara allvarligt men du inte vill så skall du spela något annat.

11. Till spelledaren: det är du som bestämmer

Scenarioförfattaren har en idé, men det är du som skall genomföra den – din tolkning av scenariot. Du måste inte förstå precis vad det är scenarioförfattaren vill eller följa det slaviskt. Ett scenario blir oftast bättre av att passera ytterligare en persons kreativa filter. Och du vet vad dina styrkor och svagheter är, och att inte anpassa scenariot efter dem är bara korkat.

Men glöm inte att du också är en spelare. Från det att du läser scenariot är du en spelare, och som en spelare måste du se till

att spela med. Står det att du skall hålla personliga monologer så är det av en god anledning. Det här gäller kanske inte alla scenarier, eller så är det precis det det gör.

12. Till spelledaren: omtagningar rockar

En scen kan spelas flera gånger. En gång till, fast nu är du störtförbannad! Eller, en gång till, men Mamman kommer inte in förrän senare.

13. Till spelledaren: metaspelet rockar

Metaspelet – det som händer mellan spelarna (dig inbegripen) är lika mycket en del av spelet som det som händer mellan rollerna. Du vet att du kan få spelaren att börja gråta via rollen, men glöm inte att du också kan få rollen att gråta via spelaren. Du kan plantera saker från den sekund du träffar spelarna – du kan låtsas vara förbannad för att göra spelarna obehagliga till mods i skräckscenariot, etc. Precis så gör scenarioförfattaren mot dig från första sidan i scenariot. Jag vet vad jag talar om.

14. Ge ärlig feedback

Om det sög – säg det direkt och stå för det. Om vi inte ger varandra ärlig kritik kommer vi aldrig att skriva bättre scenarier. Laddar du ned någons scenario från nätet och spelar det – skicka ett email. Det är så enkelt, men ger så mycket.

15. Våga säga nej – till andra spelare, men inte till storyn

Man måste inte alltid bejaka det som andra spelare kommer med. På en improteaterscen är det ett måste, och spelar man med idioter som vill vinna eller går loss på att bestämma så är en sån regel inte dum, men med så generellt rockande spelare som de som jag har mött på Fastaval så behövs den regeln inte. Om alla bara bemödar sig om att telegrafera – så att jag förstår vad som är okej och inte – brukar det oftast inte behövas. Men vi skall inte glömma att rollspel faktiskt inte är impro, och att om du har en tydlig bild av vem din roll är så är det viktigt att du får behålla den. Du har ingen publik som kan bli förvirrad att ta hänsyn till.

Dock är storyn det viktigaste, och måste alltid få bestämma. Det är oftast ett större problem för lajvare än för friformare, men man kan behöva begå våld på sin roll för att föra storyn framåt. För till syvende och sist handar det ändå om storyn – både i jeepform och i vad jag förstår av Fastavals scenariotradition – inte om att låtsas vara några helt andra och bara se vad som händer.

Jydsk rollespil

Jorgo A. Larsen

Fire mænd, fire øl, fire smøger. De sidder side om side med ryggen mod en nikotingul væg på et nikotingult værtshus i en nikotingul by. Andy studerer indgående en hudafskrabning, han har på knoen og piller noget fnuller ud af den. Johnny betragter ham uinteresseret. De to andre har bare deres blikke fæstnet på rummet, sådan i al almindelighed. Det er et kvarter siden, der sidst er blevet sagt noget, da pludselig Valborg vralter ud af mængden og op til deres bord. Hans små, plirrende øjne misser et øjeblik mod dem gennem røgen. "Hvor mange gange skal jeg sige det?" piber han. "Beton Henning gider ikke se jer herinde! I ryger kraftædeme i havnen, hvis I ikke spiller efter reglerne!" Et langt øjeblik går, medens tre par øjne fæstner sig på Hvalen Valborgs ansigt. Andy bliver ved med at stirre fascineret på såret på sin kno. Så tager Johnny et hurtigt sug på sin smøg og siger, "Er du med i en film, eller hva?"

Om et ord

Der var engang en Hyggecon, hvor jeg og en flok venner holdt et oplæg om en livekampagne. I programmet var det beskrevet som et oplæg om en ny og meget mere ægte måde at spille liverollespil på, men helt reelt var det bare den jydsk del af kampagnen, der prøvede at spille med musklerne over for den københavnske. Det var egentlig dem, der havde fået ideen til kampagnen, men tidligt havde vi opdaget, at den idé blev tolket vidt forskelligt. Hvor de konstant spillede hen mod konflikterne og dyrkede det episke og effektfulde, sad vi og dvælede ved følelsen i vores maver og nød at føle os tunge og primitive. I oplægget brystede vi os mellem linjerne af at være "rigtige jyder." Om ideen om jydsk rollespil blev født her, ved jeg ikke, men siden da har en stor del af os opfattet vores særlige spillestil som jydsk og dermed væsensforskellig fra andre stile, som

den københavnske. Således kom et udtryk til verden og forenede sig med mange andre i dansk rollespilsjargon.

Og hvad så?

Når man er nok mennesker, der interesserer sig for det samme, opstår der efterhånden en intern, uformel jargon. Dansk rollespil er efterhånden ved at have 30 år på bagen, og de mange mennesker, der opdagede det i dets ungdom, er efterhånden vokset op og blevet til noget i god, borgerlig forstand. Nogle har taget rollespillet med sig ind i voksenalivet i forskellige former. Det sprog vi bruger for at beskrive, hvad vi laver, har altid været mangfoldigt og farverigt. Det er opstået på conner og i klublokaler hist og pist. Men, som pædagoger og læringsteoretikere har fået øje på os, er vi nu selv nødt til at vende øjnene indad og prøve at rydde op i vores jargon. Hvad der var tilfredsstillende for en gruppe begejstrede nørdere for 30 år siden, kan nu begynde at udvikle sig og slå sig ned som et reelt fagsprog. Så lad os begynde fra en ende af og tage alle de her gamle, slidte udtryk frem i lyset. Lad os gå dem efter og se om de rent faktisk holder. Lad os se på hvad de egentlig indeholder, eller om de overhovedet indeholder noget.

Jydsk rollespil og jyderne

Spørgsmålet melder sig, om der i hele verden virkelig kun var en lille flok jyder, hvoraf de fleste var århusianere, der dyrkede det tunge og tavse spil. Det er naturligvis svært at svare på, men mon ikke der har siddet en lignende flok på Falster eller i Svenborg eller andre steder, som bare ikke havde en flok københavnere at bryste sig over for. For at finde ud af, hvem der bedst kan lægge navn til spillestilen, er vi nødt til at kigge nærmere på, hvad den helt præcist går ud på.

Det er almindeligt at definere sig selv ved at beskrive sin modsætning. Man stadfæster, at sådan her er jeg i hvert fald ikke! I det her tilfælde definerede vi os selv ved at beskrive, hvordan vores modsætning i hvert fald ikke var. Vi kendte den almene københavnske ide om klichejyden, og for at adskille os fra det københavnske tog vi den til os. Så for at forstå "jydsk rollespil" må man gå til klicheerne. De fortæller os, at jyden er tavs og jordbunden. Han er stærk og stædig og tænker traditionelt. Hvad der var godt sidste år, holder nok stadig for jyden, der er godt tilfreds med, i ensom pagt med landet, at sparke til knolde hele dagen lang på sin mark. Han er jo heller ikke så vant til mennesker i det øde Jylland. Jyden er også sej, forstået som stædig, ubøjelig og lidt dum. Men når det kommer til stykket, besidder jyden også en særlig snuhed, som man let overser, hvis man undervurderer ham eller skynder sig for meget omkring

ham. Slutteligt er jyden primitiv og løser gerne problemet med et lag tæsk for at undgå al for megen forvirrende snak.

En opsummering vil afsløre, at den jydsk spillestil er meget fåmælt og afventende. Den bruger mest tid på at dvæle ved det kendte, altså den rutine som man som spiller har valgt til sin karakter. Den bruger mere tid på tilstanden end forandringen og indeholder dermed en stor del stemningsspil. Den megen dvælen og venten bruges gerne til introvert spil, hvor karakteren gør sig overvejelser om sin situation. Slutteligt kan den lange venten nemt slutte med en eksplosiv resolution, en hurtig, voldsom og meget simpel konflikt.

Tavst rollespil

Tiden er kommet til at foretage en dåb. Termen ”jydsk rollespil” er vokset ud af en lidt barnlig målen rollespilspikke og bygger grundlæggende på tåbelige fordomme, men den har jo alligevel vist sig at dække en gyldig spillestil, der fint holder skansen over for sine mere støjende naboer. Da der ikke er nogen grund til at tro, at stilen kun praktiseres af jyder, vil jeg komme med et bud baseret på ovenstående definition. Hvis jeg skulle slå en karakteristika fast som den vigtigste, skal det være det tavse. Det at rollespillet udspiller sig i fuldt vigør uden at være afhængig af dialog, endog uden at der behøver være nogen åben interaktion mellem spillerne. Tavst rollespil.

Natten er ladet med tung vrede. Den spiller i de mange ansigter, der oplyses af et nervøst flakkende bål. Kulden er bidende, men ingen af de tilstedeværende varulve mærker den. Hele flokken har opmærksomheden rettet mod de to i midten. Æder Asphaltens står helt tæt på flammerne med begge ben solidt plantet i jorden. Han er i sin kampform og pelsen på hans ryg stritter som en stålborste. På den anden side af bålet står Tudsegrinet, stadig i sin menneskeform. Hendes krop er afslappet, nærmest skødesløs, men grinet er forsvundet ud af øjnene, og hendes tænder arbejder mod hinanden. Stilheden er tung som bly siden Æder Asphaltens ord til sin kobbelfælle. Flokken kan mærke, hvad der nu kommer, men timingen er væsentlig. En kamp kan være afgjort på den måde den indledes, og flokken er ved at miste tålmodigheden. De to rivaler kan mærke uroen som bølger af aggression reflekteret tilbage på dem. Flokken begynder langsomt at rykke sig ind mod de to, og deres positioner afslører, at de tager sider i konflikten uden at tænke over det. Så er det som om Tudsegrinet med en utålmodig bevægelse med hovedet tager en beslutning. Hendes formskift kommer som en eksplosion, medens hun flyver tværs over bålet og lige i ansigtet på sin modstander.

Men hvad med konflikten?

Umiddelbart kunne det jo virke, som om tavst rollespil er vildt kedeligt. Den store vægt på tavshed, omtanke og venten antyder, at spillestilen skyr væk fra åbenlyse og støjende konflikter. Dette er dog en fejlantagelse. I virkeligheden er det et spørgsmål om vægtning. I tavst rollespil koncentrerer man sig om optakten til konflikterne. Man spiller på muligheden for konflikt eller måske endog på fraværet af en. Det er altså ikke en regel, at man ikke må tage konflikten med støj og ballade. Som tavs rollespiller er det bare ikke konflikten eller energiudladningen, der er interessant, men opsamlingen af energi. For at bruge en fysikmetafor er tavst rollespil at ligne ved potentiel energi, hvor konfliktspil er kinetisk energi.

I de to eksempler jeg har søgt at illustrere med, nyder spillerne en lang venten med tordenskyen hængende over hovederne. I det første eksempel er det langt fra sikkert, at konflikten overhovedet bryder ud. Måske ender det med, at Valborg med en brummen trækker sig tilbage, medens Johnny og Andy udveksler et blik og trækker på skuldrene. Måske er det det, der sker den aften og intet andet. Som tavse rollespillere er det netop, hvad man søger. De har siddet i lang tid på det værtshus og nydt den tunge følelse i maven, kigget på folk, røget på deres smøger og svælget i følelsen af at være en flok usle tabere. I det andet eksempel

dvæler de tavse rollespillere ved den intense opbygning til den voldelige konflikt. Selve kampen bliver overstået hurtigt, så de kan komme tilbage til deres spil. Den ville ikke have nogen særlig interesse, hvis det ikke havde været for den særligt effektfulde nedstirring, som sandsynligvis er klimakset på en lang spilgangs biden og knurren af hinanden.

Konflikten har altså lige så meget hjemme i tavst rollespil som andre steder. Den tavse rollespiller har, ligesom de fleste andre rollespillere, brug for risikoen for at konflikten bryder ud i lys lue. Hvis konflikten er bandlyst, er der ikke noget på spil, og intensiteten forsvinder. Men i stedet for at søge direkte mod konflikten, og dermed jage udløsningen, søger man at skabe intensiteten i spektret mellem dødvande og voldsorgie.

Tavst rollespil i praksis

Efter en lang og grundig eftersøgning af samtlige lommer i bukser og jakke vender Andy sig mod pigen ved nabobordet. "Hey! Kan jeg købe en smøg af dig?" Han smider en femmer over i skødet på hende, og pigen kigger forskrækket på den. Hun ryster på hovedet og prøver et panisk smil. "N... nej, jeg ryger ikke." Andy trækker på skuldrene og læner sig tilbage mod væggen. Johnny sidder og kigger på ham, som om Andy lige havde bedt hende om at danse. "Hvad fanden, Johnny. Er du blevet forelsket?" Kommentaren bliver leveret, uden at Andy kigger på sin kammerat. Johnny ryster på hovedet. "Hvorfor fanden spørger du ikke bare mig om en smøg. Du ved sgu da, at jeg har." Andy kigger bestemt på en af knasterne i bordet, før han svarer. "Det ved du jo godt ikke går, Johnny. Du ryger Prince! Du ved jo godt, at jeg ikke ryger Prince, ik' Johnny? Gør du ik'?"

Op til flere øl når at blive skænket oppe ved baren, medens Johnny langsomt og velovervejet rækker sin hånd ned i lommen og fisker en flad pakke Cecil op, graver en cigaret ud, tænder den og puster røgen ud i hovedet på Andy. "Er du blevet dum, Andy?" spørger han, som om svaret rager ham. Man kan se at noget bevæger sig i Andys ansigt, og hans øjne finder igen ned til såret på hans kno. "Det var jo ikke de smøger, du havde lige før, Johnny. Hvor har du fået dem fra?" Johnny ryster målløst på hovedet. "Hvor fanden tror du, jeg har fået dem fra? Jeg købte sgu da den her pakke, medens vi var på vej

hened." Et tyndt grin stødes ud af hans hals. "Tror du der kom en stor fed... kineser og gav mig smøger, medens du var på lokum, eller hva'?" Johnny understreger spørgsmålet ved at lave kineserøjne med fingrene på sine tindinger. Andy hader, når han gør det og værdiger ikke sin kammerat et svar, men tømmer i stedet sin flaske med et hurtigt drag. Johnny tager igen et grundigt sug på sin smøg og skodder resten i askebægret, inden han igen læner sig tilbage. "Giver du en smøg, Johnny?" "Køb dine egne smøger, Andy!"

Man kunne umiddelbart forestille sig, at tavst rollespil ville blive overdøvet i et scenarie, hvor der også blev spillet på andre måder. Men i praksis er det meget svært at lave en skarp opdeling mellem hvem, der spiller tavst, og hvem, der spiller støjende, og i hvilke sammenhænge. Det er svært at finde et scenarie, hvor alle spiller den samme stil præcist. Faktisk ville et sådant scenarie måske mangle dynamik. Dog er de tavse rollespillere interessante at holde øje med. De vil ofte udgøre den stemningsbærende del af spillerstyrken, og de rigtig tunge konflikter er tit bakket op af tavst rollespil.

Det er selvfølgelig smag og behag, hvor man har mest lyst til at hænge ud. Oppe foran de store følelsesudbrud og de voldsomme konflikter er ofte, hvor man får de mest groteske og mindeværdige situationer. Det er tit her de store katarsiske oplevelser foregår, hvor det hele går op i en højere enhed. Personligt foretrækker jeg at

hænge ud nede bagved hos de
tavse rollespillere. Dernede hvor
man kan sidde i ro og mag og slå
spændingen an som en harpe.
Jeg foretrækker at være en af de
mange næppe synlige skikkelser,
der sidder i røgen og giver
rummet den der underliggende
truende følelse, eller kunne sende
et af de her blikke, der siger
det hele uden nødvendigvis at
behøve at følge op på blikket
med et romantisk innuendo. Når
jeg endelig tager mine konflikter,
kan man være helt sikker på, at
de kun er toppen af et isbjerg
bestående af timers tavst rollespil.

Det bedste træk



Kasper Mosekjær er 28 år og bosat i København, hvor han til daglig læser filosofi. Han begyndte at spille rollespil i 2005 og siden 2007 har han også forsøgt sig som spilleleder. Til august bliver ham og kæresten, der er canadisk ranger, forældre til deres fælles kid. Derudover er Kasper medlem af planB og helt vild med bipersons- og indierollespil, røde hættetrøjer og at sætte scener.

Det særlige ved et rollespil er, at rollespillet giver den enkelte medspiller indflydelse på hvilken retning, historien skal udvikle sig. I rollespillet opstår hele tiden valg, og det er vores handling i valgsituationerne, der skaber spillet.

Når vi starter med at spille rollespil, bliver vi (for det meste ubevidst) trænet i at blive vores spilperson og spille og vælge i overensstemmelse med, hvad denne person kunne tænkes at gøre. Og det er der ikke noget galt i. Men samtidig sætter vi et skarpt skel mellem spiller og spilperson, og mener, at vores spilperson kun kan handle ud fra den viden, han selv har, og ikke den viden, jeg har. Jeg mener, at dette skel ikke altid er frugtbart. Ved at udviske skellet kan vi mange gange få en mere spændende historie. Lad os se på hvordan.

De lovlige træk – hvad er spillets præmisser:

Først må vi lave et skel mellem spiller og spilperson. Spilleren, det er dig. Dig, der er lidt træt og har kvalme, fordi du har mæsket dig med toast og spillet munchkin hele natten. Rundt om bordet sidder en flok andre spillere og en spilleleder.

Derudover har vi spilpersonerne. Det er den (eller de) person(er), du styrer igennem spillet. Det er igennem spilpersonen, at historien skabes.

Et rollespil er en situation, hvor vi spiller en rolle. Men samtidig minder det også om brætespil, da der findes nogle regler og rammer for hvilke 'træk', der er lovlige. Nogle af disse spillemekaniske rammer ligger i regelsystemet og settingen. Hvis vi spiller en flok blikkenslagere fra albertslund, ja så er der nogle alment menneskelige begrænsninger på de handlinger, vi kan udføre. F.eks. kan min blikkenslager ikke hoppe 15 meter op i luften. Dette er et sæt regler, der afgør hvilke 'træk', der er lovlige. Dette er scenariets præmis.

Et andet præmis for scenariet er den genre det ligger i. Der findes scenarier, der er humoristiske, nogle der ligger vægt på intriger og drama osv. Scenariets genre har også en indflydelse på hvilke træk, der er lovlige. Det kan ødelægge et intrigescenarie, hvis man indfører for mange humoristiske scener og for meget falden-på-halen komik. Og modsat så forventer man fjollerier, skæg og ballade, hvis man spiller en komedie.

En tredje slags rammer er dem, vi finder i beskrivelserne af spillersonerne på vores karakterark. Vores karakterark beskriver de grundlæggende ting vi ved om spillersonen, og vores opgave gennem spillet bliver at styre vores karakter, samtidig med at vi overholder de rammer, der ligger i beskrivelsen. Hvis f.eks. der står om min blikkenslager, at han er et onskabsfuldt væsen, så vil det ikke være et 'lovligt træk', at spille ham som en sød og næstekærlig person, der hjælper alle han

møder på sin vej.

Dette er karakterens præmis og ved at overholde dette, er vi tro mod vores spillerson.

Tre slags viden

Når din spillerson bevæger sig rundt på Københavns vestegn for at ordne toiletter, så ved han nogle ting. Han ved det, som han oplever – det, som spillederen fortæller, der sker. Og det er denne viden vi forventer, at han reagerer på.

Spillederen ved også en masse, ja næsten alt hvad der kan ske i historien. Hun ved hvad, der vil ske, hvis vi åbner den forkerte dør, hvornår problemerne opstår, og samtidig så kender hun de hemmeligheder, som spillersonerne bærer rundt på. Det er disse oplysninger, som spillederen bruger til at sætte rammerne for et spændende spil. Det er ud fra dette, at konflikterne sættes.

Derudover er der en mere person, der besidder viden. Og det er dig, spilleren. Du kender også dine hemmeligheder og måske nogle af de andres hemmeligheder. Du vil vide mindst ligeså meget som din spillerson og ofte vil vide mere. Du kender forhåbentlig også scenariets præmis, og det giver dig en viden om hvilke konflikter, som det er værd at sigte efter.

Mange spillere vælger at lave et skarpt skel mellem spillerens og spillersonens viden. Spillersonen må kun foretage valg på baggrund af, hvad han selv ved og oplever. Det virker da åbenlyst, at en persons valg må udspringe af denne persons viden og følelser, og ikke kan afhænge

af ting, som hun ikke kender til. Men er det nu også så åbenlyst?

Det gode træk:

Lad os forestille os, at den blikkenslager, jeg styrer, står i en situation, hvor han skal handle. Det sker tusindvis af gange i løbet af et rollespil. Spillelederen har ikke sagt, at vi skal vælge mellem det ene eller det andet, men alligevel er der en række valg. Hvad skal vi vælge?

Først og fremmest skal vi huske på, at valget skal være lovligt. Vi må ikke gå mod de fysiske og genremæssige rammer der er – scenariets præmisser ("jeg bygger en måneraket og flyver væk"), og samtidig skal vi være tro over for vores karakter ("min ondsksfulde blikkenslager hæver sin pension og giver den til en hjemløs"). Her er de fleste rollespillere vant til at bruge deres viden om præmisserne. Når vi spiller en komedie, skaber vi nogle komiske situationer, når vi spiller en tragedie, skaber vi nogle tragiske situationer. Allerede her bruger vi vores spillerviden til at lave et godt træk frem for et dårligt. I en komedie er der masser af sjove valg, men det bedste træk er det, der skaber den sjoveste situation.

Hvis der er to (eller flere træk), som alle er lovlige, hvorfor så ikke vælge det, der skaber mest historie og spænding? Det er ved at vælge, at vi er med til at skabe historien, og fordi at jeg som spiller ved mere end min spilperson, så kan jeg se hvilke valg, der vil skabe end mere spændende historie.

Ved at introducere en konflikt eller et andet forstyrrende element så kan jeg være med til at gøre det til en bedre historie for mig og mine medspillere. Lad os tage et eksempel:

I "Guernica" (Fastaval 2006) er der to mandlige hovedpersoner. Den ene, Marc Jespersen, er en dansker, som er taget til Spanien for at kæmpe for kommunisterne i borgerkrigen. Han kæmper den ideologiske kamp. Det er kampen mod fascismen for kommunismen. Den anden er indfødt spanier, Santiago Lopetegui, som kæmper for at få sit land igen, for at få et frit land. Dette ved danskeren nok godt inderst inde, men han er ikke bevidst om det pga. kampen for den gode sag. Men det er vi som spillere.

På et tidspunkt står de to og snakker, og Marc siger, "Er du ikke stolt af, at det er dit folk, der får lov at kæmpe denne kamp? Dit folk der får lov til at føre kommunismen til sejr."

For Santiago er krigen et onde. Det er noget han går ind i, fordi der ikke er andre valg. Derved er der lagt grobund for en konflikt mellem de to spilpersoner, da deres modsætninger bliver bragt i spil.

Trækket er et lovligt træk, for Marc tænker på, hvor stort det er at få lov til at være med til at vise kommunismens styrke. Trækket er et blandt mange træk, f.eks. kunne Mark have snakket om, hvor koldt det var, eller om at det er forfærdeligt at være i krig. Men som spillere ved vi, hvor "det ømme punkt" er i fortællingen. Vi har en idé om, hvor konflikten

eller den spændende historie kan skabes. Vi kender præmisserne for fortællingen, vi kender genren og omdrejningspunktet. Vi kender også vores spilperson og de andre spilpersoners præmisser. Og det bliver en bedre historie for alle, hvis vi udnytter denne viden.

Traditionelt set er det spillederen, der sætter scenerne og starter konflikterne. Han kender som sagt alle historierne og hemmelighederne. Han ved, hvor de ømme punkter er, og hvilke knapper, der skal trykkes på. Ved at bruge sin egen viden som spiller, når man vælger for spilpersonen, så kan vi også få del i spilledergerningen. Vi kan være med til at finde konfliktpunkter og dreje scenerne i den retning vi, som spillere godt kunne tænke os, at de skal gå. Det er der ikke noget i vejen med så længe, det er et lovligt træk. I nogle rollespil er det nærmest et krav, at man selv tænker konflikterne ind i spillet. Et af de helt store eksempler er det indie-inspirerede "Auto de Fe" (Fastaval 2007), hvor spillerne fra starten kender slutningen på scenariet og så skal sætte konflikterne, der har ført op til den endelige scene. Hvis spillerne gør deres arbejde ordentligt, bliver spillederen overflødig.

Som et andet eksempel kan nævnes "Badehotellet" (Fastaval 2006). Her ved alle spillerne, at alle scenerne skal ende så galt som muligt (spillets præmis). Det sker nemmest ved, at man bruger den viden, vi som spillere har om de andre spilpersoner. Vi kender deres ømme punkter og ved hvilke situationer, der vil skabe en kraftig reaktion. Scenerne drives

nemmest og bedst frem, hvis vi udnytter vores viden om de andre spilpersoner til at sætte dem i ubehagelige situationer.

I både Auto de Fe og Badehotellet er brugen af spillerviden mere eller mindre end forudsætning. Men det fungerer også i spil, hvor brugen af spillerviden ikke er et krav. Kan det laves som et lovligt træk, så er der intet i vejen for at spillerne "hjælper" spillederen med at bringe konflikter og spændende situationer på banen. Fem hoveder tænker bedre end et, og en spiller kan sagtens få en fantastisk idé, som spillederen har overset i kampens hede. Så længe et træk er et lovligt træk, så må det spilles, men ved at vælge det gode træk så bliver det en bedre spiloplevelse for alle.

Hvordan gør man så?

Nu ved vi at vi godt må, men hvordan gør man så? Ja, det er lidt svært at svare på, for det kommer an på så mange ting. For det første kommer det an på, hvilken situation man står i. Der er mange valg og mange valgmuligheder i et 4 timers spil. Ikke alle situationerne kan vinde lige meget, ved at man bruger spillerviden.

For det andet så er det vigtigt, at man får den gode idéen i situationen. Det er langt fra sikkert, at man rammer den gode idé hver gang. I denne sammenhæng er det vigtigt at nævne, at man ikke skal fortænke sine idéer, og sidde og gruble over, hvordan man mon laver det bedste træk. Vælg en af de idéer, der umiddelbart dukker op. Ganske ofte vil din umiddelbare indskydelse være præget af din spillerviden, især hvis man er bevidst om, hvad scenariets, genrens og karakterernes præmisser er.

Prøv at gøre dig præmisserne klar og vær ikke bange for at bruge din viden om præmisser som baggrund for dit spil.

Skuespil i rollespil



Jannick Raunow er 30 år og bor i København. Han har beskæftiget sig med rollespil, og især liverollespil, i alle afskygninger siden 1990. I 97 var han med til at stifte liverollespilsforeningen Eidolon, hvor han i dag er landsforeningsformand. Han er uddannet HA og HD og i 2006 blev han optaget på skuespillerskolen Ophelia, hvor han i 2009 er færdiguddannet som professionel skuespiller.

Rollespil er ikke skuespil. Og skal heller ikke være det. Men derfor er der stadig mange dele af det etablerede skuespilsfag, som rollespillere med rimelighed kan tage ved lære af. Dette gør sig i særdeleshed gældende ift. liverollespil, men også den engagerede bordrollespiller kan med fordel lade sig inspirere af skuespillets arbejdsmetoder. Problemet med skuespil er imidlertid, at det er et udøvet håndværk, der gør sig bedst i praktisk handling, og, efter min mening, kan det som sådan kun ud fra et begrænset perspektiv beskrives akademisk. Skuespil hedder på engelsk 'acting'. At handle. Og det er netop det skuespil går ud på. Handling. Som udgangspunkt en gjort ting, man ikke kan reflektere eller læse sig frem til. Måden at arbejde med sit skue- eller rollespil er altså først og fremmest at komme væk fra teksten og ud i verden og gøre.

Sig ja

Tag chancer. Kast dig ud på det dybe vand. Udnyt det faktum at du er beskyttet af fiktionen. Det er jo ikke DIG, der opfører dig åndssvagt. Det er din karakter. Rollespil er historier og historier skal leves. Der skal drama til. Historien om husmoderen, der står op om morgenen og går på toilet, er der ingen der gider lytte til. Søg konflikterne. Søg spændingen. Og variér dit spil. Skab skift. Træf de valg, der skaber udvikling. Du er her for at skabe en historie. Sørg for at gøre den interessant.

Det gode skue- og rollespil er i høj grad et spørgsmål om at turde. At have modet til at udfordre sig selv, hinanden, historien, rammerne og livet. Sørg for altid at tage den svære vej. Gør det ikke for nemt for dig selv. Gør de ting du aldrig havde turdet gøre i virkeligheden. Eller de ting som din karakter, rent rationelt logisk, måske nok

ikke burde have gjort. Mennesker er irrationelle. Liv er foranderligt. Dit spil bliver kunstigt, hvis du gør det tænkt. Mennesker agerer kaotisk og vi gør ofte ting som umiddelbart virker i total modstrid med hinanden. Vi griner, når vi er bundulykkelige. Vi får pludselig øje på kollegaens smukke øjne midt under den dybt seriøse firmapræsentation. Vi søger handlinger og skjuler vores motiver. Er vi berusede, gør vi alt hvad vi kan for at virke ædru. Følelser er flygtige og skifter fra ét sekund til et andet. Se på børn. De kan græde det ene sekund og grine det næste. Det er det samme for voksne. Vi skjuler det bare bedre.

Tænk dig selv som en del af historien. Tag imod de tilbud du bliver givet. Hav dine egne motiver for øje, men gå også imod dem, hvis det fordrer historien. Gå til yderligheder. Gør tingene lidt mere. Gør det lidt større. Vær lidt mere ked af det eller lidt mere lykkelig. Du skal mene det. Brug dig selv. Brug din usikkerhed, hvis det er det du er. Brug din størrelse, hvis du er stor. Brug dit udseende, hvis du er smuk. Brug din vrede, hvis du bliver sur. Brug dine egne oplevelser og træk på dine personlige erfaringer. Skal du spille at din far er død, så forestil dig en tilsvarende situation, som du har oplevet i dit eget liv, og spil på de følelser du kender derfra. Brug dine oplevelser fra dengang din elskede kat døde og projicer det ud igennem din karakter. Omdan alt fra den fiktive spilverden, til noget der er konkret, virkeligt og ægte for dig. Brug dig selv. Skab kobling mellem din karakters virkelighed

og din egen. Skal du spille en stor og fæl ork, så forestil dig noget fra din egen virkelighed som ligner og som du kan relatere dig til. Tag udgangspunkt i ham den lede aggressive dørvagt nede i byen. Gør klart for dig selv hvordan han tænker og drives og lever og skab så derefter koblingen til de få og særlige elementer der skal til for at gøre denne person til en ondsksfuld ork. Hvis det du skal spille, er ekstremt fremmed for dig og din egen rygsæk af erfaringer, så find noget derfra der ligner og benyt det som koblingen.

Vær troværdig

Godt skuespil er at leve troværdigt under opdigtede omstændigheder. Rollespil er ikke spor anderledes. Og denne tese forudsætter intet om at omstændighederne skal være troværdige. Blot din agering er det. Spiller du en varulv i en postapokalyptisk sci-fi setting, er der absolut intet troværdigt over dine omstændigheder, men opgaven er så, at gøre det troværdigt for dig selv. Hvordan tænker din karakter? Hvordan lever han? Hvordan går han på toilettet? Hvad er hans håb og drømme? Hvordan har hans liv set ud indtil nu? Kærlighed? Hvordan ville han være, hvis han ikke var en fremtidsvarulv, men i stedet en virkelig mand, der boede i lejligheden ved siden af din? Hvordan ville hans liv så se ud? Hvis det er den samme person. Tag din karakter og forhold ham til den virkelige verden du selv kender. Også selvom hans verden er alt andet end virkelig. Brug dine

egne erfaringer, oplevelser og referenceramme til at skabe bro imellem det virkelige og den opdigtede omstændighed. Grib fat i de problemstillinger i forhold til din karakter, som du ikke forstår. Skab et billede eller en kobling til din egen virkelighed. Det væsentlige i dit personlige arbejde med og fortolkning af din karakter, er konkretisering. Vær specifik. Sørg for at være helt præcis i alle detaljer af din karakters liv. Hvis din karakter er forelsket, så forklar overfor dig selv, hvordan han er forelsket. Du har jo selv prøvet det, så du ved jo godt selv, at der er mange forskellige måder at være forelsket på. Lever han i et parforhold, så vær helt præcis omkring hvor længe forholdet har varet, hvordan I mødte hinanden, hvem der tager opvasken, om hun tisser for åben eller lukket dør. Har din karakter et job som butiksmedarbejder, så vær specifik omkring hvor længe han har haft jobbet, hvilke kolleger han har, hvordan han møder ind om morgenen, hvad han spiser til frokost, hvordan han smiler, når kunderne fjumrer med dankortet. Det er detaljerne der skaber livet og gør karaktererens univers virkeligt for dig selv. Mennesker tænker i detaljer og det gør din karakter også. Gør dig den tjeneste at give din karakter et fyldigt liv du kan arbejde med. Dagligdags ting og små finesser. Gør dine karaktervalg talrige og simple, og stryg, for en tid, ordet abstrakt fra din ordbog. Ikke alle begreber er spilbare. Had er nemt at spille. Kærlighed er nemt at spille. Glæde, tristhed, irritation, sult, vrede, frustration, lethed er alle spilbare begreber.

Det er ting du nemt forholder dig til. Ord som du ville bruge om dig selv i en virkelig samtale. Grådighed er ikke spilbart. Du ville aldrig definere dig selv som "grådig". Mennesker definerer sig selv i positive og neutrale termer. Begrebet "ond" findes ikke. Ingen mennesker ville se sig selv som ond. Eller grådig. Prøv at overveje, hvordan du ville beskrive dig selv, hvis du var grådig? Du vil måske mene, at du har gjort dig fortjent til mere end andre...hvormed de andre ville kalde dig grådig. Men det ville ikke være det selvbillede du selv havde. Hvordan ville du tænke om dig selv, hvis du var arrogant? Du ville måske mene, at du var dygtigere end andre. At du har ret og de tager fejl. At du er bedre end de er. Men du ville aldrig have et negativt selvbillede som værende arrogant, også selvom dette er det åbenlyse udkomme af din egoisme. Du skal forsvare din karakter. Mennesker tror altid selv på det de gør og er. Find de positive motiver, der skaber den adfærd, som får andre til at tænke skidt om dig, men arbejd altid ud fra en tese om at din karakter arbejder ud fra de bedste intentioner...selv i de værste situationer. Tænk på Al Pacino i Godfather filmene. Han gør en masse grufulde ting, men altid ud fra en grundhandling omkring at beskytte sin familie. Tænk på hvordan Darth Vader ville være, hvis han var et virkelig menneske. En person med en ufatteligt stærk vilje og en drift imod at redde verden og forme den i hans billede af utopia, uanset midlerne. Arketypisk "målet helliger midlet" persontype. Formuler altid din karakters

drivkraft i positive termer. Det er måden at gøre dem spillbare.

Brug kroppen

I den virkelige verden ville du gestikulere under en diskussion eller et skænderi. Du ville antage en bestemt kropsholdning og tonelag, hvis du skulle forklare noget. Du ville rejse dig op, hvis du blev ophidset. Du ville sidde uroligt på stolen, hvis du var seksuelt opstemt. Du ville kigge din modpart i øjnene, hvis du gerne ville opnå noget og dit blik ville flakke eller søge væk, hvis du var nervøs for modpartens reaktion eller handling. Lev. Vær organisk. Hvis din krop får en impuls til at bevæge sig, så lad den. Understreg dine handlinger med din fysik. Prøv også at bevæge dig stille. Bevar energien i kroppen. Lad den være levende uden bevægelse. Sygn aldrig hen. At falde i staver eller slå over på autopilot er strengt forbudt. Selvom din karakter eller din ekstroverte fysik er i ro, skal du stadig holde dig levende. Selvom din krop er i ro, bør du stadig holde dit sind aktivt. Vær fokuseret, koncentreret og tilstede. Altid.

Slap af. Øv dig på at være bevidst om dine bevægelser. At være afslappet, er ikke det samme som at være tom eller at sove eller være fraværende. At slappe af er at bruge den energi der er nødvendig for at udføre en given opgave. Sæt dig i en stol, vær 100 procent og øv dig i kun at benytte det absolutte minimum af bevægelse der skal til for f.eks. at samle en kop kaffe op, tage en slurk og sætte den tilbage igen. Til en sådan handling skal

du ikke bruge dine ben eller arme eller torso eller særlig mange af de hundredvis af små og store muskler, du er udstyret med. Vær i kontrol over dine bevægelser. Giv slip. Øv dig på at kunne stå stille. Lad armene hænge, ret dig op og bare stå. Øv dig på at gå. Ganske afslappet. Stille og roligt. Brug kun den energi der er absolut nødvendig for at udføre handlingen.

Vær i nuet

Følg dine impulser. Tøv ikke. Får du pludselig lyst til at banke i bordet, så gør det. Får du lyst til at forlade lokalet og smække med døren, så gør det. Lær at lytte til dig selv. Lad det der sker, ske. Forcer ikke noget til at ske, men lad det der er, være der. Lyt til dig selv. Mærk efter hvordan du har det og reager på det. Vær til stede. Nærværende. Opmærksom. Smid hjernen væk. Lad dig styre af handling frem for af tanke. Øv dig i at undgå at lade rationaliteten styre dig. Reager på nuet, følg dine impulser og lad handling bære dit spil.

Se din medspiller. Du er ikke alene om at skulle producere hverken handlingen eller dit eget udtryk. Lad dig påvirke. Undgå at spille i en silo. Åben dig for andres reaktioner og dine reaktioner på andre. Lad din energi føde af andres. Se din medspillers reaktioner. Også de af dem som han forsøger at skjule eller måske dårligt nok er bevidst om. Læs ham. Hvad tænker han? Hvorfor reagerer han som han gør? Gør dig dit eget bud. Du behøver ikke have ret. Dan dig dine antagelser om hvad der foregår i ham og reager på det. Lyt til dig selv og

mærk efter hvordan du har det med de ting han gør og reager på det. Gør det første der falder dig ind. Vær umiddelbar. Tro på at du har det som du har. Du har lov til at være den du er. Forsøg ikke at please eller undskyldte. Du føler hele tiden noget. Der sker aldrig ingenting. Åben op for påvirkning fra din medspiller, men vær hele tiden klar over at dine følelse er dine egne og for dem står du ikke til regnskab for nogen.

Vær bevidst om dine handlinger og operer ud fra følgende tre handlingstyper:

Den fysiske handling. Det du gør rent fysisk.

Den kommunikative handling. Din ageren i forhold til din medspiller.

Den indre handling. Det der foregår inden i dig selv.

Optimalt set vil du hele tiden have alle tre handlingsniveauer kørende. Du vil hele tiden være i gang med en fysisk aktion, f.eks. at lave mad, en kommunikativ aktion, f.eks. samtale med din kone, og en indre aktion, f.eks. at du tænker på din elskerinde.

Gør aldrig ingenting. Selv når din karakter er passiv, kan du altid have en indre handling kørende.

Forsøg også gerne at operere med samtidig handlingsniveauer, der er i konflikt med hinanden.

F.eks. samtalen med konen og tanken på elskerinden. Men vær samtidig bevidst om at du ikke behøver vise det. Tænk på din elskerinde, mens du snakker om hvor dejligt dig og din kone har det, men lad på intet plan vise, at det er det du tænker på. Jeres snak vil automatisk få en anden og dybere farve, som vil give den samlede handling et andet liv, end hvis du opererede på kun ét plan og fokuserede på at synliggøre

alle dine handlinger. Pas på med at blive forklarende. Vær ikke for ivrig med at vise og illustrere din fortælling. Lad det der sker ske. Pas på med brugervenlighed og serviceiver. Prøv at gøre det modsatte af hvad der ville være oplagt i en given situation.

Karakterarbejde

Du kan i dit karakterarbejde benytte følgende model:

- Vilje
- Drift
- Relation
- Point of view
- Preparation

Vilje er det din karakter aktivt og bevidst ønsker. Karakterens mål. Det kan både være i en given situation eller i en større sammenhæng. Viljen kan være stærk eller svag og kan ændre sig undervejs. En karakters vilje kunne f.eks. være at score pigen, nedkæmpe dragen, løse mordmysteriet, købe mælk, stå ud af sengen, eller tusind andre små og store ting.

Karakterens drift er ubevidst. Det er det karakteren drives imod. Kærlighed. Vrede. Død. Ære. Succes. Den kan være positiv eller negativ. Den kan pege i samme retning som viljen, hvilket vil skabe en stærk karakter, eller den kan pege modsat, hvilket vil skabe en konfliktfyldt karakter. Driften ændrer sig ikke.

Relationen defineres i forhold til dine medspillere. Relationen opgøres helt kort og faktisk og er ikke vægtet med motiv, forhold eller følelse. I kan være far og

søn, bror og søster, kærester, psykolog og klient, chef og medarbejder eller, slet og ret, fremmede.

Point of view (PoV) kan sammenlignes med "fordom". Du har et PoV på din medspiller. Hvordan tænker du om den anden person? Alt hvad du får fra den anden, fortolkes igennem PoV'et, som enten be- eller afkræftes. Dit PoV opgøres som et "han er noget, som gør at dig noget". F.eks. at han er stærk og det gør dig nervøs. Hun er vildt lækker og det gør dig mega forelsket. Han er et fjols og det gør at du får lyst til at vise dig. Viser det sig så f.eks. at han foretager nogle handlinger, der går imod dit PoV, så reager i forhold til det. Du har også et PoV på dig selv. F.eks. at du er klog og det gør dig selvsikker. Eller at folk synes du er skide irriterende og det gør at du får lyst til at vise at du er rigtig flink. Du kan faktisk have PoV på alt. Din hund. Din mor. Dit hus. Dine fødder. Men start med bare at etablere PoV på dig selv og på dine medspillere. I skuespil benyttes den følelsesmæssige preparation til at gøre dig opfyldt af en tilstand inden scenen starter. F.eks. glæde, frygt, vrede, frustration, lykke, osv. Altså én helt konkret følelse, som du preparerer og lader være der når scenen starter. Det sekund scenen er i gang vil din tilstand måske ændre sig, måske ikke. Det væsentlige er at preparationen opbygges INDEN scenen går i gang og IKKE forsøges fastholdt med mindre forløbet dikterer det. Det at du træder ind i scenen med en ballast, vil farve det der sker og være med til at skabe liv og

handling fra første sekund. I et rollespil er dette naturligvis anderledes idet scener som regel har en mindre sekventielt afgrænset struktur end på teatret, men teknikken kan stadig bruges hvis scenarie netop indeholder sceneskift tid og rum. Det væsentlige i teknikken er, at have noget at træde ind i den fiktive handling med, så scenen har et springbræt at starte ud fra.

Hvad nu?

Du har nu, kære læser, arbejdet dig igennem retningslinier, som professionelle skuespillere bruger år på at lære at mestre. Optimalt set navigerer du samtlige af dem samtidig, er levende og aktiv og afslappet og følelseskoblet og handlingsrelateret og tilstede og i fuldt overblik over din karakters indre, ydre og handlingsorienterede liv. Du indeholder alle disse ting og agerer samtidig frit og organisk. Optimalt set. I din og min virkelighed ved vi godt at det er lidt anderledes. Det kræver umådelig stor rutine at jonglere så mange elementer på én gang. Og det er ingen skam at vælge et hjørne at starte fra. Udvælg dig de ting de finder mest spændende eller relevante eller udfordrende og prøv det af til dit næste scenarie. Afprøv evt. én ting af gangen og byg gradvist mere og mere på i dit eget tempo. Prøv ikke på at være "god". Husk at det er din egen proces og det at prøve og fejle er langt bedre end altid at vælge den nemme vej. Og...midt i alle ambitioner, intentioner og det hårde arbejde det kan være at beskæftige sig intensivt med sig selv som instrument:
Husk at have det sjovt!

Shortlist

Sig ja

- At turde
- Tage imod tilbud
- Brug dig selv
- Gå til yderligheder

Vær troværdig

- Gør det virkeligt
- Brug dine egne erfaringer
- Vær specifik
- Gør det spilbart
- Godt skuespil er at leve troværdigt under opdigtede omstændigheder

Brug kroppen

- Lev
- Slap af (at være afslappet er at bruge den energi der er nødvendig)

Vær i nuet

- Følg dine impulser
- Handling frem for tanke
- Se din medspiller
- 3 handlingstyper (fysisk, kommunikativ, indre)

Karakterarbejde

- Drift
- Vilje
- Relation
- Point of View
- Preparation

Spilblokeringer



Tobias Demediuk Bindslet er 26 år og har spillet både live og ordrollespil omtrent det sidste årti. I år er han den ene af Fastavals to scenarieansvarlige og til dagligt læser han engelsk på Københavns Universitet.

Et grundlæggende råd til at spille godt rollespil går ud på at man altid skal sige 'Ja...', acceptere de indspark man får og spille med på dem. Men det er lettere sagt end gjort, for man har som spiller næsten altid et behov for at stoppe op og sige 'Vent lige en gang'. Denne artikel opridser nogen af de mest almindelige af den slags spilblokeringer, og giver en række foreslag til hvordan man undgår at de forstyrrer spillet selvom de ofte er helt naturlige reaktioner som man ikke bare kan slå fra når man spiller rollespil.

1 - Uopfindsomhed eller "Hvad skal jeg sige?"

Hvis man pludseligt bliver bedt om at fortælle eller spille en scene kan det godt være overrumplende og alle har prøvet pludseligt at føle sig komplet

uopfindsomme og ikke ane hvad de skal sige. Men man kan altid finde på noget. Ofte synes man bare ikke det er godt nok, og derfor går man i stå mens man prøver at finde på noget bedre. Løsningen er at lære at acceptere at alle idéer ikke behøver være perfekte, fordi det ofte er vigtigere at komme videre uden at bryde flowet. Hvis man vælger den første idé man har selvom den er kedelig og åbenlys idé bliver man ofte overrasket over at den for de andre spillere ikke var spor åbenlys. Næste gang nogen finder på noget der virker rigtig godt så prøv at spørg dem hvordan de fik den - måske bliver du overrasket over hvor åbenlys den var for dem.

Når du giver slip og griber de første indfald uden at tænke for meget over det er det næste skridt at indfaldene skal accepteres af de andre - og det er her 'sig ja' rådet kommer ind i billedet. Hvis din idé bliver accepteret er det

nemmere for dig at gribe den første idé næste gang . Det næste skridt er så at bygge videre på andres indfald - at huske at tilføje noget nyt til situationen - selvom det virker åbenlyst eller kedeligt for dig.

2 - Initiativløshed eller iHvad skal jeg gøre?

Nogen gange er det mængden af muligheder der kan være overvældende. Så lad os dele de uendelige muligheder ind i to muligheder - man kan enten bygge videre på noget der tidligere er introduceret, eller man kan introducere noget nyt. Så se på de andre og tænk på hvad de har bragt i spil indtil nu og om der er en tilpas mængde ting at spille på - om der er nok bolde i spil til at det er interessant uden at blive uoverskueligt. Hvis der er for mange bolde i spil kan du prøve at gribe en og bygge videre, og måske afrunde noget tidligere. Hvis der er for få er det oplagt at bringe noget nyt i spil. Hvis alle er opmærksomme på hvor om der er tilpas med bolde i spil betyder det at der er overskud til at gribe hinandens bolde, støtte og reagere på hinandens indfald.

Hvordan bygger du så videre på andres spil? Du griber deres bolde, men det kræver at du har lagt mærke til dem først. Så bid mærke i hvad de andre spillere sætter i gang og prøv at forstå hvad de vil med det. Hvis en spillerson i sidste scene fik en raserianfald kan du altid gribe bolden ved simpelthen at henvise direkte til hvad der skete tidligere - fx ved at bruge din rolle til at starte en samtale om det:

“Hvad skete der? Hvorfor blev du så sur?”. Eller ved at spille på den side af rollen der blev afsløret - prøv fx at provokere et raseriudbrud mere. Det vigtige er at reagere på hvad der er sket, og jo bedre man har fulgt med i hvad de andre spillere laver jo bedre kan man støtte op om dem.

Hvordan introducerer du noget nyt? Du kaster en ny bold i spil. Du er den eneste der ved hvad du vil, så sørg for at vise de andre hvad det er så de kan støtte dig med deres spil. Hvis du synes det spændende ved din rolle er at han kæmper med problemer fra fortiden så få fortiden i spil så det ikke er til at overse. Når en anden så forhåbentligt griber bolden og henviser til rollens fortid bliver der mulighed for at bygge lidt flere nuancer på.

3 - Kedsomhed eller “Gaab...”

Men det kan også godt gå hen og blive kedeligt hvis man er for god til at støtter hinanden, sige ja og hele tiden gøre det åbenlyse. Eller man kan bare havne i en situation hvor man synes man har prøvet det før og der ikke er noget nyt eller spændende ved rollen, situationen eller scenariet.

Det første du kan prøve er at tilføje mere drama, og det gør man nemmest ved at sørge for der bliver sat mere på spil. Sørg for at det der sker er vigtigt for din rolle, og at det vil have konsekvenser for rollen eller det der betyder mest for ham. Drej tingene hen imod de steder i rollen, situationen eller

scenariet hvor de interessante konflikter lurer. Man kan godt være konstruktiv, og spille med på de andres indfald ved at give dem stærkt modspil. Du kan godt gribe en bold fra en anden spiller ved at introducere en forhindring, et tidspres, et problem eller en trussel.

Det andet man kan gøre er at få overstået den kedelige del og komme videre til det spændende, og fokusere på det. Er rollen ikke noget for dig - så afslør hemmeligheder og tag store valg så rollen udvikler sig, fokuser på at indleve dig i rollen, øv dig i at bruge kropssprog, eller brug rollen til at give en god dramatisk fortælling. Er situationen kedelig - så få afsluttet scenen og kom videre. Er scenariet kedeligt så hjælp til med at få spillet til at blive kort og intenst.

Men den bedste måde at undgå kedsomhed på er at påtage sig mere ansvar - ved at udfordre sig selv. Har du en kedelig rolle - så tag det som en udfordring i at få interessant spil ud af den. Har du en medspiller der er lidt negativ - så tag det som en udfordring at give ham en god oplevelse. Er du kommet til at skulle spille et scenarie der er en stor kliché - så tag det som en udfordring at gøre det til mere end det.

4 - Ejerskabsfølelse eller "Det ville min karakter aldrig gøre!"

At leve sig ind i sin rolle kan være målet med at spille rollespil, eller et middel til at opnå andre mål. Det kan man gøre ved at fortolke

rolleoplægget og opbygge en intuitiv forståelse af sin karakter så man gør den til sin egen. Men sådan en personlig forståelse af karakteren betyder at man er den eneste der rigtigt kender karakteren og hænger derfor sammen med en følelse af at man ejer karakteren. Når andre bestemmer hvad karakteren gør risikerer det at bryde med den forståelse man selv har - og dermed bryde indlevelsen.

Man kan løse problemet ved at sørge for man har monopol, eller i hvert fald vetoret, på at bestemme over sin rolle. Det fungerer rigtig godt i nogen former for rollespil. Men i mange former for rollespil er det en del af præmissen at spillederen eller de andre spillere i en eller anden grad kan bestemme direkte over ens karakter - fordi det giver nogen spændende muligheder.

Som spiller kan man ikke bestemme over scenariet, så det mest konstruktive man kan gøre er at gøre sig klart på forhånd hvor meget ejerskab de andre forventer at man hver især har over rollerne - og ellers være forberedt på at gå lidt på kompromis undervejs. Hvis man har tænkt sig at få en god oplevelse med de andre er det en forudsætning at man vælger at stole på dem, bl.a. fordi man er nødt til at stole på dem for at kunne gå med til at afgive magt til dem over dele af sin karakter.

5 - Status eller "Nej, for

så gør jeg bare...”

Når andre udøver magt over ens karakter så det skader karakterens status er det en naturlig forsvars-reaktion at blokere, for den slags status-tab påvirker også altid en selv i en eller anden grad. Det kan dreje sig helt banalt om hvem der vinder en kamp, en diskussion, hvem der bestemmer, hvem der er sejest eller bare de små nuancer i en situation. Det er altid lidt farligt, særligt hvis man spiller med folk man ellers ikke kender, fordi det påvirker deres opfattelse af en selv og ikke kun karakteren. Og det er også derfor det er spændende - der er noget på spil. Men de fleste gode fortællinger har både vindere og tabere, og nogen mener endda at alle fortællinger handler om at nogen stiger eller falder i status. Så derfor er det en kunst at kunne og turde tabe status.

En måde at gøre det nemmere at tabe er at sørge for at holde sig distanceret fra sin karakter. Det kan man gøre ved bevidst at spille sin rolle karikeret, med store armbevægelser, og tydelige markeringer af at man ikke er sin rolle. Det har yderligere den fordel at det bliver nemmere for de andre spillere at forstå hvem rollen er, fordi overdrivelse fremmer forståelsen, og at man giver rum til at give flere nuancer og mere dybde til karakteren i løbet af scenariet. Karikeret spil passer selvfølgelig bedst hvis spilstilen i forvejen ikke er alt for realistisk, men selv i et meget realistisk scenarie kan det være en fordel at starte meget karikeret fordi det altid er nemmere at

skruer ned end at skruer op for niveauet senere.

En anden måde er at være bevidst om hvad man der er målet med spillet. Hvis man spiller i en tragedie kan det være en success at dø en episk heltedød, men det kan netop også være en success at dø alene og ubemærket hvis man vælger at spille mod det. At planlægge og bevidst spille mod at tabe status er et vigtigt værktøj fordi man derved kan få en success-oplevelse når karakteren ikke får success. Og det kan bruges i mindre skala i enkelte scener ved fx at lade en anden spiller vinde en konflikt og derved samtidigt støtte hans spil.

6 - Personlige grænser eller “Det har jeg det ikke helt godt med...”

Selvfølgerlig skal man ikke altid gå på kompromis, spille for at tabe, og lade de andre bestemme - gør man det kan man få en dårlig oplevelse fordi man simpelthen ikke har fået sagt fra når ens grænser blev overskredet. Det kan være man spiller et scenarie fordi man har lyst til at slippe væk og spille en heltefortælling, eller at man ikke har det godt med at spille et mobbeoffer. Og hvis man har en grænse man ikke skal have overtrådt hvis man vil have en god oplevelse så er det ikke bare okay, men rigtigt vigtigt at få sagt fra. Så det handler om lige at mærke efter om man har det godt med det når man får sin rolle, når man starter en scene og i det hele taget hver gang noget nyt går i gang - vil jeg det her?

Og hvis jeg ikke vil det hvordan fortæller jeg det så bedst?

Det handler om hvornår du bliver opmærksom på problemet og hvor presset du er. Hvis du ser det komme på lang afstand er der tid til at prøve at give hints og styre udenom uden at bryde fiktionen, men hvis du bliver overrumplet kan det bedste være at stoppe og sige det helt ligefremt.

7 - Hemmeligheder eller "Faktisk var min karakter slet ikke..."

Du ved altid noget de andre ikke ved. Måske er det en del af en intrige-relation eller en mørk hemmelighed i din baggrundshistorie. Måske er det måden du fortolkede din rolle på eller noget nyt du selv har fundet på, men endnu ikke har introduceret i spillet. Hemmeligheder er spændende og tillukkende fordi de netop er det ukendte rum fantasien kan fylde ud, men kun for dem der ved de findes. Derfor er det værste man kan gøre at holde en hemmelighed alt for hemmelig - selvom det er nemt at være lidt nærig med sine hemmeligheder.

Der kan være god grund til at holde på en hemmelighed fordi man så bevarer spændingen, men man skal huske at lade små hints undslippe så de andre spillere - om ikke spilpersoner - ved at der er noget på færre og kan begynde at bygge op til den. Jo større hemmeligheden er, jo hurtigere skal den helst introduceres så nysgerrigheden

og fantasien kan have tid til at lade den vokse. Man bør altid overveje om man ikke ved at afsløre en hemmelighed starter så meget dynamik at det er det værd, selvom man så mister sin hemmelighed. Det giver ikke mening at tilbageholde en hemmelighed for at få drama senere, hvis det betyder man skal kede sig nu. Og hvis det endeligt er kan man altid opfinde en ny hemmelighed.

For man kan også lave nye hemmeligheder hvis man ikke har nogen i forvejen, og synes man trænger til lidt mere spænding. Bare prøv at tilføje en hemmelighed til en normal samtale, så bliver det pludseligt mere interessant: "Du må love ikke at sige det her videre, men...", "Der er noget jeg ikke har været helt ærlig om..." eller "Det her har jeg aldrig før fortalt nogen, men...". Man kan endda introducere en hemmelighed uden selv at vide hvad den er - og have hemmeligheder for sig selv. Bare lad din spilperson have en lukket kuvert i lommen han rører ved når han er nervøs, og vent med at beslutte hvad der er i den til du har hørt folks reaktioner på det. Måske har nogen andre en idé du kan bruge.

Spiller interview - Nikolaj Schultz

Af Kristoffer Rudkjær

Dette kompendium er fyldt til bristepunktet med gode råd og spændende perspektiver på at det at påtage sig den ædle opgave som spiller i et conscenarie. Her kommer den første af to lidt anderledes artikler: Et interview med en markant spiller. I den første artikel kan du læse mere om Nikoli Shultz, der altid siger nej til kvinderollen, elsker antihelten og psykopaten, og ikke er bleg for at beskrive karakteristikkene ved en dårlig spiller.

Baggrund:

28 år, cand mag i filmvidenskab, bor på Vesterbro sammen med sin kæreste.

Hvor lang tid har du spillet?

Et svært spørgsmål... jeg tror, jeg startede i fritidshjemmet, så der har jeg været 12. Så der er vel 15+.

Hvad har du primært spillet – Kampagnespil eller conscenarier? Begge dele, har været på Viking Con siden jeg var fjorten, men har droppet det for et par år siden. Fastaval i år bliver mit femte, og så har jeg spillet kampagne med en fast gruppe plus det løse sideløbende. Og så Laiv siden jeg var 17. Den nyeste udvikling er, at min faste gruppe har fået en fast spildag – så ja vi er blevet voksne, velplanlagte og satte.

Omkring Kampagnespilleriet: hvad har I spillet?

Kun systemer – Call, Shadowrun, Vampire, lidt fantasy, og lidt løst diverse. Vi har som alle andre indkøbt flere systemer end, vi har spillet.

Hvad med con-rollespil, hvad er det for scenarie du har spillet der?

Jeg går efter systemløse scenarier, som er karakterdrevne mere end plottrevne og gerne med fokus på det emotionelle eller dramatiske. Jeg sigter også gerne efter formeksperimenter og noget, hvor man har mulighed for indlevelse, og hvad kan man sige ... ekspressiv spillestil. Der hvor spillet går op i en højere enhed, og man bagefter bare tænker: "Wow, hvor sparkede vi bare røv".

Hvordan vil du beskrive dig selv som spiller? Hvad synes du er du er god til? Knap så god til?

Hmm ... ja. Jeg er som spiller nok meget, som jeg er som person. Med en forkærlighed for det emotionelle, det melankolske, det selvransagende – svaghederne. Med fokus på svaghederne. Melodramaet frem for det dramatiske. Det er sjovere at spille svage personer folk med fejl frem for stereotyper. Og på den måde har jeg ikke noget problem med at udstille mig selv. Jeg kan også være meget selvkritisk som spiller. Der er altid en form for scenskæk, man skal ligsom over en grænse for at spille sig helt ud. Og det kan være svært over for fremmede mennesker. Og der kan jeg godt bagefter sidde og være ærgerlig over, jeg ikke helt levede op til scenariet. Og så plejer jeg altid at fremhæve, at jeg helst ikke spiller kvinderoller.

Så lad os tage det emne med det samme for det var et spørgsmål, jeg havde forberedt – kvinderoller ... du siger, du ikke er vild med dem?

Jeg plejer faktisk altid at sige, at jeg ikke bryder mig om at spille kvinderoller, eller at jeg ikke synes, jeg er god til det. Og jeg har sjældent set mandlige spillere gøre det godt som kvinder. Jeg tror, vi har svært ved at tappe ind på de feminine sider uden at gøre det karikeret. Og det kan man jo sige, det er lidt paradoksalt, eftersom jeg jo er til det emotionelle spil.

Hvorfor siger du det – er kvinderoller ofte særligt emotionelle?

Ja, altså roller er ofte bygget på stereotyper, og i hvert fald vil man som spiller ofte benytte sig af rollens arketypiske træk som grundsten i udformning af rollen. For det handler om improvisation, om at gribe situationen, og der har man ikke tid til at tænke for meget. Derfor er man nødt til at benytte sig af pejlemærker til at holde fast i.

Hvis vi forstiller os et scenarie, som du kan lide det. Altså et emotionelt scenarie. Hvad går du så efter – hvad er den fede rolle? Den tragiske antihelt – Hamlet, hvis man må være så prætentios. Men det er den ene, jeg elsker jo faktisk også psykopaten – det afstumpede svin. Det er måske modvægten til det emotionelle. Så faktisk har jeg to roller – og sådan tror jeg lidt, det er: man kan ikke indeholde alle roller. De fleste spiller variationer over den samme rolle, som i sidste ende er dem selv.

En interessant betragtning, men hvis nu Lars Andresen har skrevet en rolle til et scenarie, som du så spiller. Hvordan kan du så transmogriffe den til en af dine to roller?

Jamen, jeg siger ikke, man ikke kan spille andet, det vil bare blive mere karikeret. Du kan kun spille realistisk, hvis du spiller noget, der har en relation til dig selv, som er inden i dig. Alt andet trækker på arketyper, karikatur. Altså, du fortolker en andens opfindelse, og du vil altid farve dem med dig selv, eller med de klassiske

karikaturer. Der er to punkter. Der er rollen, som en forfatter har skrevet, og så dig selv og på den linje, skal du finde en måde at spille rollen på.

Hvilke kvaliteter har en god medspiller?

Man kan sige som startpunkt, at jeg har lang erfaring som laivarrangør. Og her var mit mantra: Vi hader spillere. Men hvis vi skal være konstruktive, så vil jeg sige, at det, der gør en god spiller i et conscenarie, er først og fremmest, at han/hun tør at spille. Derudover at vedkommende formår at spille sammen med de andre. Både formår at give og tage. I den forbindelse handler det om at kunne spotte de andres svagheder og styrker og bruge dem til at højne niveauet. Altså at spille op til andres styrker i stedet for deres svagheder. Og så handler det vel også om at kunne spille med i scenariet – at læse scenariet og spillederen. For hvis man bare spiller for sig selv, så får man meget hurtigt ødelagt det for sig selv, medspillerne, spillederen og måske endda scenarieforfatteren. Men når det er sagt, du kan jo også ende i et scenarie med fire dårlige spiller, og så må du håbe på, at du selv kan trække den hjem. At spilleder og scenariet er godt, for ellers er det jo bare et helvede. Det er jo det, man hader! Man sidder og kigger på uret og tænker ”hvornår holder det her op?”.

Når vi så er ved emnet: Du mener, der eksisterer dårlige spiller?

Ja, selvfølgelig gør der det ligesom dårlige scenarier og spilledere. Men man skal også huske på, at det handler i sidste ende om sammenspil, så folk kan have forskellige definitioner på godt spil. Gruppedynamik er alfa omega. En spiller kan være kongen af at spille figther-mage, men hvis han spiller sammen med en føle-føle-spiller, så er der bare en kommunikationsbrist. Men hvis man så skal sige noget om den dårlige spiller, så er det antitesen til den gode spiller. Så er det en, som ikke tør spille og/eller er for fokuseret på sit eget spil. Det kan godt være, du ikke spiller sammen med de andre, fordi du ikke kan connecte, men det kan også være fordi, du kører dit eget løb ... og dem synes man at opleve mange af. Spillere burde bare generelt have meget selvkritik og ydmyghed. Men selvfølgelig man skal stadig turde spille. Og der er jo ingen skam i at være ny.

100 kroners spørgsmålet: Har du et tip som en gammel rotte til nye spillere?

Tænke ... svært spørgsmål. Jeg tror, man som spiller skal gøre sig klart, hvorfor man spiller rollespil, og hvorfor man kan lide at spille. For så vælger man de rigtige scenarier, altså fordi for mig handler det om dramatik og skuespil. Og det gør, at jeg ved, hvad jeg skal vælge at spille, men det kan være noget helt andet for en anden spiller ... Og så er der ikke nogen skam i at sætte sig selv en udfordring rent spillemæssigt. Prøve noget af. Man finder meget hurtigt ud af, om det er noget for en, og så ved man fremover, hvad man måske ikke skal gå efter.

Spiller Interview – Nina Runa Essendrup

Af Kristoffer Ruckjær

Da Morten og jeg ved juletid talte om hvem, der kunne være interessante at interviewe til artiklerne om markante spillere, var vi enige om, at vi skulle have fat i Nina. Så en lørdag eftermiddag på den hyggelige Odenseanske con Vintersol satte jeg Nina i stævne i sofaregionen. Udfaldet blev en samtale om Ninas forkærlighed for at spille lavstatus, udadvendt og ikke mindst de naive roller.

Baggrund:

23 år, går og bor for tiden på højskole.

Hvor lang tid har du spillet?

Ni år. Jeg startede med Call of Chatullu i ungdomsskolen.

Hvad har du primært spillet – Kamagnespil eller conscenarier?

Mest conscenarier og så en masse laiv. Gerne på con. Jeg kan rigtig godt lide de der korte conlaivs, der tager ca. 4 timer. Generelt er jeg bedre til krop end ord, og så kan jeg lide at give den fuld gas til sådanne korte scenarier.

Omkring conscenarierne ... hvad går du efter?

Systemløse scenarier ... og formeksperimenter. Temaer som naivitet og eventyr tiltaler mig ... Og så elsker jeg at spille barn.

Det naive?

Ja, med dybde, som f.eks. børn. Jeg kan godt lide det umiddelbare uskyldige. Det er fedt at kunne agere umiddelbart i spillet. Jeg kan også godt lide at spille oprørsk, vred. Det ligger egentlig langt væk fra mig selv, så jeg ved ikke, måske er det en form for afløb for mig.

I forhold til roller, børn er en favorit, men hvad ellers?

Ja altså, ung foran gammel. Lavstatus foran højstatus – jeg bryder mig faktisk ikke om at spille højstatus roller. Det har

måske noget at gøre med den person, jeg selv er – det er mig for fjernt. Så går jeg også efter personlighed frem for karriere, altså jeg synes ikke, det er særligt spændende blot at spille en profession. Men narkomanen, den gravide, den religiøse er alle roller, jeg ynder. Jeg kan godt lide, at min rolle har noget at beskytte, eller er yderliggående.

Jeg fornemmer, at du indlever dig i rollerne. Kan du sige noget, hvad du ud fra den optik mener, du kan spille – altså har man som spiller en "range" af roller?

Ja, altså uden personlig relevans bliver det til en karikatur. Sådan har jeg det med høj status – det ender mere eller mindre som en katastrofe hver gang.

Hvad vil du selv sige du er god til at spille?

Altså et konkret eksempel kunne være en manipulerende 6. klasse. Men mere generelt synes jeg, at jeg er god til at være til stede i spillet. Til at spille udadvendt og får de andre med. At agere så de andre kan reagere. Når jeg spiller det, jeg kan lide at spille f.eks. det naive, føler jeg mig tryk og så kan man nemmere inspirere andre, og det giver så i sidste ende spil til mig.

Hvad synes du så du er knap så god til?

Strategi ... at spille en med magt. Og så er jeg også dårlig til at

spille dygtig manipulator, jeg er ikke god til at tænke i træk. Jeg tænker i her og nu situationen.

Jeg antager, at du som kvinde med tiden har fået en del kvinderoller i conscenarier. Hvordan har du det med dem?

Nogen gange synes jeg, at jeg mangler lidt at spille på ud fra i kvinderollerne. Jeg synes generelt, at de er dårligere end manderollerne. Der er dog sket en udvikling, tidligere syntes jeg, at de var mere arketyperiske og nærmest reduceret til at være kvinde og ikke andet. Men jeg tager da rollen, for jeg synes generelt ikke, mænd spiller kvinder så godt ... eller piger er generelt bedre til at spille mænd end omvendt. Det har dog også noget med alder at gøre. Det kan være svært for en ung fyr at spille kvinde, måske pga. berøringsangst? En gang imellem kunne jeg godt tænke at blive placeret efter ønske af rolletype frem for køn.

Hvilke evner synes du en god medspiller besidder?

En god medspiller er god til at give, til at bidrage. Den slags spil giver tryghed, at man føler at ens medspiller lytter til en og giver plads. Så er det også en fordel med medspillere med historieoverblik. På det sidste er jeg blevet mere og mere overbevidst om, at narritivisme er vigtigt, og derfor er det godt at have en der kan den slags med i en gruppe. Og så skal vedkommende selvfølgelig magte

at sige "ja".

***Jamen, så vil jeg
afslutningsvis spørge dig,
om du har et godt råd til
nye spillere?***

Kast jer ud i det! Uanset hvad der sker, er det bedre, at køre på end at sidde og være passiv tilskuer. Og lad være med at tro, at der bliver forventet en masse af dig, alle har været nye engang. Husk på det er en leg, og at man fri for præstationsangst præsterer bedst.

FASTAVAL

2 0 0 8